

РосПер
Альфариум



Волпер

Альфарим

Рос Пер

Альфарим. Волпер

«1С-Паблишинг»

2017

Пер Р.

Альфарим. Волпер / Р. Пер — «1С-Паблишинг»,
2017 — (Альфарим)

Рос Пер – творческий псевдоним писателя, работающего в жанрах боевой фантастики и ЛитРПГ. Автор широко известен на литературных порталах – в первую очередь благодаря циклу романов «Альфарим». «Волпер» – первая книга цикла. Ветеран боевых действий немало испытал на своем веку, но ухитрился дожить до преклонных лет. Остаток жизни он решает провести в отрыве от реальности – в буквальном смысле слова. Герой заключает договор с таинственной компанией – разработчиком игры с полным погружением в виртуальность. В ходе проекта «Альфарим», сведений о котором крайне мало, создан многоуровневый город в постапокалиптическом мире. В городе идёт нескончаемая война с монстрами и мутантами, и лучшими аргументами в отстаивании права на жизнь являются огневая мощь оружия и быстрота реакции стрелка. Наш герой, взявший себе никнейм Волпер, довольно быстро осваивается в Альфариме: воевать он умеет. Будучи по натуре одиночкой, Волпер не спешит вступать в какой-либо клан и самостоятельно разведывает локации, на которые другие не обращали внимания. Благодаря этому его развитие идёт быстро и эффективно. Но чем дальше, тем чаще встаёт перед героем вопрос: зачем создан и как устроен мир, в который он так стремился. Да и действовать в одиночку становится все сложнее... «Альфарим» – достойный образец фантастического сериала на стыке двух популярных жанров: ЛитРПГ и постапокалипсиса.

© Пер Р., 2017

© 1С-Публишинг, 2017

Содержание

Глава один: Все только начинается	6
Глава два: Знакомство с новой реальностью	13
Глава три: Хардкор? Или разрабы сошли с ума?	20
Глава четыре: Начало рейда	30
Глава пять: Блуждание во тьме	38
Глава шесть: Бывало и хуже	45
Глава семь: Договор	52
Глава восемь: Последствия	59
Конец ознакомительного фрагмента.	66

Рос Пер Альфарим. Волпер

Глава один: Все только начинается

Крышка капсулы с тихим шипением захлопнулась, отрезая путь назад. Дороги обратно не осталось. Я все детально обдумал и взвесил: вариантов просто нет. Осталось только идти вперед в новую неизвестную жизнь, без права на возвращение к прежней. Меня обволокла тьма. Я висел в ней, не ощущая своего тела. Вдалеке на самой границе сознания начал зарождаться свет. Сначала микроскопический, он начал разрастаться с каждой долей секунды и буквально за миг заполнил все мое сознание.

– Добро пожаловать в мир Альфарима! – раздался голос в моей голове. – Проводится сбор данных капсулы... Сбор данных окончен. Медицинская капсула АНВ-734685-ЕК3573, без возможности отключения...Ошибка! Отправляется запрос Администрации сервера... Получен дополнительный договор. Короткая выдержка из договора: "Игнатенко Владимир Алексеевич заключил договор с Администрацией проекта "Альфарим" о постоянном нахождении на серверах принадлежащих Администрации, без двенадцатичасового ограничения нахождения в виртуальной реальности, согласно постановлению Министерства Здравоохранения № 17554. Основанием для договора является медицинское заключение на имя Игнатенко Владимира Алексеевича о критическом состоянии здоровья, связанным с преклонным возрастом Игнатенко Владимира Алексеевича. За возможность постоянного нахождения на серверах проекта «Альфарим» Игнатенко Владимир Алексеевич отказывается от права переводить игровые ценности в валюту реального мира, приобретать игровые бонусы за реальные деньги, а также оплачивает игровой доступ на двадцать лет вперед".

Подтверждаете данную информацию?

– Да, подтверждаю!

Ну а что мне оставалось? Несмотря на современный уровень медицины, в сто семь лет вариантов прожить еще хоть немного не остается. Врачи дали мне два года реальной жизни. Либо лет пять, ну максимум десять, постоянного нахождения в медицинской капсуле. Сбережения у меня были не маленькие, а вот оставить их, к сожалению, было некому. Семьи нет. Хотя я неправильно выразился, семья у меня есть, и достаточно большая. Но это все внуки и правнуки, которые, конечно, гордятся таким предком, однако контактов со мной почти не поддерживают.

Жена умерла еще лет двадцать назад, дети тоже от старости уже отправились в мир иной, а вот внуки и правнуки имеют свои семьи. И я сам принял решение порвать с ними все контакты, чтобы они занимались личной жизнью, а не дряхлым пеньком, который доживает свои годы. Вот так я и принял решение погрузиться в виртуальную реальность, так сказать, оторваться напоследок. И тут возникла проблема. Согласно последним постановлениям Минздрава, нахождение в виртуальной реальности ограничено двенадцатью часами, после чего следует принудительное отключение минимум на четыре часа.

Хоть это время и можно разбивать на любые удобные куски, Из расчета на каждый час нахождения в виртуале, нужно двадцать минут отдыхать в реальности. Меня не устраивал ни один вариант, потому что мне необходимо было находиться в капсуле двадцать четыре часа в сутки. Медицинские справки, судебные тяжбы, заключение договора с молодой, но перспек-

тивной компанией и вот, имея ряд игровых ограничений, я добился своего. За одно создал прецедент, согласно которому теперь некоторые тяжелобольные могут хоть поиграть вволю. Но это все дела минувших дней, так что вернемся к текущему времени.

- Хотите начать регистрацию персонажа?
- Да.
- Выберите способ взаимодействия с системой! Голосовой, мысленный, посредством жестов, другое. Внимание, в случае выбора другого варианта взаимодействия, необходимо будет настроить вручную стандартный список команд взаимодействия.
- Выбрать взаимодействие при помощи голосовых и мысленных команд.
- Подтверждаете выбор взаимодействия с системой при помощи голосовых и мысленных команд?
- Да!
- Продублируйте подтверждение мысленной командой.

Вот вредный искин, все ему выбери и по пять раз подтверди.

- *Да, подтверждаю выбор!* – мысленно обратился я к системе.
- Спасибо за Ваш выбор! Выберите, пожалуйста, способ оповещения Вас системой: голосовой, текстовый, световыми сигналами, другое. Внимание, в случае выбора другого варианта оповещения Вас системой, необходимо будет настроить вручную стандартный список вариантов оповещения.
- Выбрать текстовое оповещение системой!
- Подтверждаете выбор оповещения Вас системой посредством текстовых сообщений?
- Да!

Перед глазами сразу выскочила табличка:

Спасибо за Ваш выбор! Выберите Имя персонажа!

Вот тут надо подумать, ведь мне с этим именем ходить долго, приступим:

- *Владимир*
Данное Имя занято
- *Вова*
Данное Имя занято
- *Вовка*
Данное Имя занято
- *Алексеич*
Данное Имя занято
- ...
- ...
- ...
- *Задолбал*
Данное Имя занято
- *Что даже это занято?*
Данное Имя занято
- ...
- ...

– ...

– *Сталкер*

Данное Имя занято

– *Дед*

Данное Имя занято

– *Старик*

Данное Имя занято

Блин, да что же выбрать? Уже минут сорок мучаюсь, какую только хрень не придумывал и все занято.

– *Волпер*

Данное имя свободно! Хотите выбрать имя Волпер?

– Дааа, блин, хочу!!!

Поздравляю, Вашего персонажа зовут Волпер! Хотите изменить возраст персонажа, или оставить Ваш реальный возраст?

Менять однозначно, но вот на какой? Если вспомнить свою молодость, то самый расцвет моих сил был где-то между двадцатью пятью и тридцатью пятью годами. Если брать среднеарифметическое, то получим тридцать. Вот только не люблю я круглые цифры, поэтому немного сдвинем возраст ближе к молодому телу. И, как итог, посылаю мысленную команду:

– *Установить возраст двадцать восемь лет.*

Возраст персонажа – двадцать восемь лет!

Перед моим взором появилась трехмерная модель моего персонажа удивительно похожая на меня в молодости. Темный короткий волос длиной примерно шести миллиметров; темные, капельку изогнутые и весьма подвижные брови; серые глаза с небольшим налетом карего оттенка; прямой нос со слегка вздернутым кончиком; небольшие губы, изогнутые в легкой улыбке, что характеризует меня как человека, который часто улыбается; и немного выпирающий подбородок. Само тело подкачано, но без выпирающего рельефа, рост – один метр семьдесят восемь сантиметров. И больше особо ничего выдающегося, тело как тело. Мое созерцание самого себя в молодости прервало новое сообщение, которое вылезло перед глазами:

Выберите Расу персонажа!

1) Человек

2) Киборг (устанавливаются стартовые имплантаты)

3) Скрытый Мутант (настраиваются изменения по генотипу)

4) Мутант (настраиваются изменения по фенотипу)

Тут я даже немного подвис, ведь разрабы даже не заикались, что рас несколько. Блин, как же кумарит их скрытность. Я, конечно, согласен с их высказыванием: «В нашем мире даже информация стоит свою цену!», но ведь можно было хотя бы минимальную инфу дать. Ладно, не будем рефлексировать, нужно выбирать. Хотя что тут выбирать? Мутантом быть не хочу – у меня на них стойкое отвращение, железки в себя пихать тоже. Выбор очевиден!

– *Выбираю Человеческую расу*

Выбор принят! Хотите изменить внешний вид персонажа?

И тут я попал в мечту любого биолога, тут было практически все. Хочешь меняй цвет кожи, волос, глаз – любая пигментация которую можешь только пожелать. Можно менять форму глаз, лица, конечностей. Если хочешь, можешь увеличить количество или изменить вид конечностей и частей тела, как и заменить их на практически любые биологические или механические аналоги. Да тут даже можно было изменить или настроить все, вплоть до нервной либо кровеносной систем. Вот только для меня практически все механизмы настроек персонажа были помечены неактивным серым цветом, а при концентрации взгляда на любой из них вылезало пояснительное сообщение:

Недоступно для расы Человек.

Ладно, не будем мучить свой мозг и оставим свое родное тело. Ведь жил я таким много лет, вот и оставляю себя родного и любимого, без изменений. Тем более не придется привыкать к изменившимся параметрам тела.

– Закончить без изменений.

Распределите первичные характеристики!

Сила – 5

Ловкость – 5

Выносливость – 5

Восприятие – 5

Интеллект – 5

Разум – 5

Удача – 5

Харизма – 5

Свободных очков характеристик: 8

И возле каждого параметра две кнопки: плюс и минус. Покликав туда-сюда, я убедился, что можно не только увеличивать, но и уменьшать характеристики, добавляя этим свободные очки. Проблема состояла в том, что я не понимал какая характеристика за что конкретно в этом проекте отвечает. А выбирать наобум, ориентируясь на собственное представление, будет неправильно. Должно быть какое-то разъяснение, ведь если на официальном сайте нет информации, то должен быть способ получить ее внутри игры... Эмм... По-моему, я – идиот. Буквально в начале загрузки я самостоятельно убедился, что тут вполне коммуникативный интерфейс. Выделив глазами пункт силы, послал мысленную команду, адресованную интерфейсу:

– Информация

Сила – является прямым показателем развития мышц вашего тела и напрямую отвечает за максимальную нагрузку, силу удара в ближнем бою и возможность использования тяжелого оружия либо тяжелых систем личной защиты.

Бинго! Вот и появился способ определить какие характеристики мне важны, а какие не очень. Осталось только решить кого я хочу сделать из своего персонажа. Ну что же, продолжим изучать матчасть:

Ловкость – является прямым показателем гибкости вашего тела и напрямую отвечает за прыжки, кувырки, мелкую моторику и возможность выполнения различных приемов, требующих гибкости.

Выносливость – является прямым показателем возможности вашего организма подвергаться длительным нагрузкам и напрямую отвечает за скорость набора усталости, сопротивлению болевым эффектам, длительности отрицательных эффектов.

Восприятие – является прямым показателем обработки вашим сознанием сигналов внешнего мира и напрямую отвечает за качество зрения, слуха, чувствительности к запахам и тактильным ощущениям, а также возможности подмечать различные мелкие детали окружающего мира.

Интеллект – является прямым показателем возможности вашего мозга воспринимать и запоминать информацию и напрямую отвечает за скорость обучения различным навыкам, скорости потери ранее приобретенных навыков, и возможности обработки различной информации.

Описание интеллекта я перечитал еще раза три, прежде чем понял, что меня беспокоит в тексте. А не давала мне покоя строка про скорость потери ранее приобретенных навыков. Получается, есть возможность потерять часть навыков. Вот только не понятно, что может стать причиной этой потери, и с какой скоростью они будут теряться. Да, блин, даже не ясно, как интеллект будет влиять на эту скорость: с ростом интеллекта будет замедляться скорость потери или же наоборот увеличиваться. С такими размышлениями можно спалить себе мозг. Ладно, не будем засорять свои извилины, лучше почитаем описание остальных характеристик.

Разум – является прямым показателем возможности вашего мозга взаимодействовать с окружающим миром и напрямую отвечает за объем выполняемых взаимодействий, силу сопротивления воздействия на вас и силу вашего взаимодействия.

Едрить вашу мать! Админы, ну вот какой зануда вам писал такие мозголомные тексты? Тут ведь пока раз пять не прочтешь, фиг что поймешь. Исходя из прочитанного, разум, судя по всему, отвечает за что-то связанное с силой мысли и управлением ей. Значит тут будут либо различные телепаты с телекинетиками, либо более широкий диапазон данных типов под названием «псионики». Окей, поехали дальше по тексту.

Удача – является прямым показателем вашей удачи!

Буга-га-га... Самое детальное описание характеристики. Ну прям все сразу стало понятно. У меня такое чувство, что сейчас Админов матерят девяносто процентов подключенных игроков.

Харизма – является прямым показателем вашей способности расположить к себе собеседника и напрямую отвечает за возможность быстрее добиться расположения к себе, возможности более высоких скидок в магазинах, получения более редких заданий или более высокой награды.

И как тут выбирать? Почти все характеристики нужны, жертвовать ничем не хочется, а ведь надо выбирать на какие параметры нужно больше налегать, а какие добирать просто при возможности. Попутно с размышлениями я бездумно гонял очки характеристик от единицы

до десятки, пытаюсь принять правильное решение. И мое сознание опять царапало какой-то неправильностью, было что-то крайне важное, что я упускаю.

Пять единиц в удачу до упора и еще три в разум, сбросить все характеристики до единицы и загнать в четыре характеристики по максимуму до десятки, а еще четыре бросить в первую попавшуюся. СТОП! А почему я не могу все очки забросить в одну характеристику? А вот не дает, десять максимальное значение. Почему? Какая может быть причина такого ограничения? Думай голова, а то чуб выдерну! Ведь должна быть причина такого ограничения, хотя... да нет, не может быть, ни в одном проекте такого не делали.

Но ведь разработчики упоминали в одном из интервью, что они во многих моментах приняли нестандартные решения, которых нет ни в одной игре. Значит весьма возможно, что характеристики, или как многие их называют статы, не могут повышаться с набором уровней. Значит десять единиц – это максимальное значение характеристики. Бли-и-и-ин, это ведь совсем задница получается.

Сейчас большинство игроков, скорее всего, раскидает все характеристики по шесть единиц и получат среднестатистического персонажа, без явно выраженной направленности. Чует мое сердце, буквально через сутки или двое на форуме поднимется огромная... нет, не так, ОГРОМНАЯ волна возмущения.

Осознав такую проблему, у меня практически сразу сформировался план развития. Может быть и не сильно правильный, но зато максимально подходящий под тот стиль игры, который я собираюсь использовать. Итого, у меня получилось следующее:

Сила – 5

Ловкость – 9

Выносливость – 5

Восприятие – 9

Интеллект – 6

Разум – 1

Удача – 8

Харизма – 5

Свободных очков характеристик: 0

После подтверждения своего выбора по распределению свободных очков, выскочила следующее сообщение:

Поздравляем с созданием персонажа! Старт серверов произойдет через 1:17:23

1:17:22

1:17:21

1:17:20...

До начала игры осталось чуть больше часа. С одной стороны висеть в этой пустоте с таймером перед глазами не очень приятно, с другой есть время собраться с мыслями и решить извечный вопрос: что делать? Для начала нужно разложить имеющуюся информацию. Итак, через час я стартую с толпой оголтелых геймеров в новом, еще не разведанном проекте. Соответственно нет гайдов, как и советов опытных игроков. Значит будет гонка за опытом и информацией об окружающем мире.

А вот если мое предположение об очках характеристик верно, то нет смысла гнаться за опытом. Исходя из этого всего, передо мной стоит несколько первостепенных задач. Во-первых, разобраться, как и что необходимо увеличивать, чтобы конкурировать с другими игроками. Во-вторых, собрать информацию об окружающем мире, ибо кто владеет информацией,

тот владеет миром. С такими размышлениями я незаметно для самого себе задремал, хоть и не подозревал, что тут такое возможно.

Сознание ко мне вернулось от писка таймера, который отсчитывал последние секунды:

Внимание! Запуск серверов произойдет через 0:00:06

0:00:05

0:00:04

0:00:03

0:00:02

0:00:01

Вспышка резанула по глазам. Едва я успел проморгаться, как взгляд уперся в полупрозрачную сферичную крышку передо мной. С тихим шипением крышка подалась немного вперед и уехала влево.

Волпер, добро пожаловать в Альфарим!

Аккуратно, еще не привыкнув к новому телу, которое в отличие от моего старого не болело от каждого движения, я выбрался из ящика, напоминавшего капсулу криозаморозки, поставленного на дыбы. Вокруг меня была прямоугольная комната два на четыре метра, отделанная чем-то наподобие кафеля цвета морской волны, когда там полно мелких водорослей. Такой себе грязно зеленоватый цвет с небольшим налетом голубого оттенка. Один край комнаты занимала капсула, а вот на противоположной стене был очерчен прямоугольник двери.

– Ну здравствуй, Альфарим, вот я и родился!

Глава два: Знакомство с новой реальностью

Окинув быстрым взглядом все помещение и убедившись в относительной безопасности своей тушки на данный момент, начал осваивать свое новое тело. Проведя небольшой комплекс разминочных упражнений, я пришел в неописуемый восторг. Нигде ничего не болит, тело слушается прекрасно. Правда, есть небольшие угловатости в движениях, да и некоторые действия выполнил не совсем правильно, но это, скорее всего, из-за непривычки. Пройдет немного времени и я полностью адаптируюсь к этому телу. Вот тогда, думаю, все будет идеально с послушностью мышц. Ладно, с ощущениями своего тела разобрались. Окружение и все шесть чувств, вроде, не отличимые от реальных. Хотя тут надо будет еще проверить, ведь на вкус я еще ничего не пробовал, да и не весь спектр тактильных ощущений испытал. Но это все в будущем. Будем последовательны, чтобы не напортачить, ибо мне в этом теле жить ближайшее время. А вот если что-то запорю, тогда будут проблемы с дальнейшим развитием.

– *Статус персонажа*

А в ответ тишина. Не понял, а как мне посмотреть свою информацию? Блин, ладно, а если мы попробуем вот так:

– *Профессии...Навыки...Инвентарь... Информация о персонаже.....*

Как бы я не формулировал запрос, в ответ я ничего не дождался. Ну прям как в реальности. Ну что же, остается только осмотреться – что я тщательно и стал делать. На мне была легкая серебристая футболка с длинным рукавом, такого же цвета штаны и какие-то мокасины или, скорее, даже тапочки с задником на тонкой подошве, и все того же серебристого цвета. Карманов или сумки обнаружено не было, как и других приспособлений для хранения и переноски вещей. Есть три варианта. Первый: я – тормоз, отставший от жизни и не знаю элементарных вещей; второй: стартовый набор должен быть где-то недалеко от места, где появился персонаж, третий: стартовый набор мне должен кто-то выдать.

Все три варианта выглядели жизнеспособными. Тормозность свою проверить я сейчас не могу, но вот остальные варианты подлежат детальной проверке. Осмотрев комнату еще раз более детально, я все равно ничего не обнаружил. Даже прошелся вдоль стен и прощупал все подозрительные плитки, но и это, к сожалению, не дало результата. Напоследок проверил даже капсулу, но и там меня ждало разочарование: только автоматическая крышка и ложе из непонятного мягкого материала.

Потратив на себя и комнату около двадцати минут, я наконец-то направился к двери, которая занимала почти всю противоположную от капсулы стену. На косяке двери, справа, был вмонтирован дисплей с контурами ладони. Тут разве что тупой не догадался бы что надо сделать. Тупым я себя не считал, поэтому смело приложил правую ладонь к дисплею. В ответ на мои действия дверь мягко отъехала влево. Гул голосов в первую секунду чуть не оглушил меня.

– Блин, народ, какого *****?

– Кто со мной в пати?

– АУУУУ! КАК ПОСМОТРЕТЬ ИНФУ???

– ...

– ...

– ...

- Где взять квесты?
- Народ, а что тут делать?

Ну и огромное количество разнообразных вопросов, криков, предложений. Вплоть до того, что некоторые просто строили трехэтажные матерные конструкции. Весь этот шум меня начал дико раздражать. Радовало только одно: если я и тугодум или тормоз, то не один такой. Весь этот шум производили толпы игроков, бегающих или стоящих в коридоре, одетых в такой же комплект серебристого цвета, как и я. Коридор был шириной метра четыре, выдержанный в том же грязно зеленоватом цвете, как и комната.

Только в отличие от нее стены, пол и потолок были из однородного материала, напоминавшего крашеный бетон. По потолку, вдоль стен, были вмонтированы плафоны, примерно через каждые три метра, разливающие мягкий приятный для глаз свет. Посередине потолка были небольшие светодиоды, по которым справа налево пробегал желтый свет. В стенах же, впритык одна к другой, были такие же, как у меня двери.

На левом косяке каждой из них была табличка с буквами и цифрами. Отличались таблички друг от друга только последними несколькими символами, судя по всему, номерами комнат. На правом косяке каждой двери была уже известная мне панель с контурами ладони. Обернувшись к своей двери, я сразу взглянул на номер, там было написано: "В – 3/27". Надо будет запомнить.

Приложив ладонь к панели, я закрыл дверь в комнату на всякий случай и отправился в ту сторону, куда убегали по потолку огоньки. Мне эти светодиоды очень сильно напоминали аварийную систему направления к выходу, используемую на военных базах. Только, в отличие от них, тут не было разноцветных светодиодов по стенам, чтобы разными цветовыми маркировками направлять движение отдельных подразделений в нужное место. Метров через пятьдесят мои подозрения оправдались.

Хоть коридор и продолжался дальше, но там желтые огоньки не удалялись, а приближались. В точке, где они сходились было небольшое ответвление светодиодов упирающееся в дверь почти ничем не отличимую от остальных. Только надпись на ней гласила «Лифт». Возле лифта образовалось небольшое столпотворение игроков, и входили они туда исключительно по одному. При очередном открытии двери лифта, я увидел маленькую коморку примерно два на два метра. Когда туда вошел игрок, в дверном проеме замерцала пленка энергетического барьера.

– А чего только по одному? Там ведь места хватит человека на три, или может даже четыре впихнутся, – спросил я у ближайшего игрока.

– Да я хз.

– Скорее всего, сделано для защиты игроков от ПК, – влез в наш диалог другой игрок. – Ну а если и можно дать кому-то допуск зайти с тобой, то пока еще не разобрались как.

– Ясно. Спс за инфу.

– Да фигня вопрос.

Минуты через три подошла моя очередь на лифт. Внутри была только панель списка этажей с сенсорными кнопками, расположенными в два столбика, и с возможностью прокрутки вверх и вниз. Правый столбик был подсвечен неактивным серым цветом и подписан номером с пометкой «Ангар», левый же столбик был просто пронумерован и полностью активным. В самом же низу, рядом с цифрой один, была пометка «Холл». Подозревая, что на этажах мне делать нечего, я поехал в холл. Лифт, немного подергавшись в горизонтальной плоскости, отправился вниз.

В холле обстановка немного отличалась. Прямо напротив лифта был широкий застекленный выход, метров двадцать или двадцать пять шириной. Туда тянулись несколько потоков игроков. Посередине выхода стоял какой-то человек в униформе и периодически, надрывая горло, орал:

– Перед выходом из репликационного центра, рекомендую пройти консультацию со специалистами нашего центра. Зеленый свет над дверью показывает, что специалист свободен.

Часть игроков, которые уже бежали к выходу, резко затормозили и начали оглядываться в поисках этих специалистов. А самые догадливые уже побежали вправо и влево по коридору, ища двери подсвеченные зеленым. Я же двинулся в один из коридоров, попутно успев заметить, что лифтов на первом этаже не один, а десятка полтора. Наверное, каждый лифт ведет всего на несколько этажей. Хотя если вспомнить, что мой лифт сначала двигался в горизонтальной плоскости, то, скорее всего, он просто перестраивается в незанятую шахту, позволяя пользоваться лифтами намного интенсивнее, чем если бы каждый по старинке ходил в своей шахте.

Вот честно, я не могу понять зачем носиться по коридорам, как будто срочник на первом году службы, которому сержант устраивает курс молодого бойца. Примерно за двадцать минут, в течение которых я пытался найти свободного консультанта, меня с пол сотни раз чуть не сбили с ног, попутно обзывая «нубом», «школотой», «раком», ну и подобными эпитетами. После моих длительных скитаний мне наконец-то повезло, прямо возле меня открылась одна из дверей и из нее выскочил игрок.

– С дороги, Нубяра! – заорал он, отпихивая меня в сторону, и на всех порах умчался в направлении выхода.

– Ну-ну... перевернется еще и на моей улице, фургон с пряниками, – пробурчал я себе под нос, заходя в помещение, из которого выскочил этот неадекват. Над дверью как раз загорелся зеленый огонек.

Помещение приятно меня удивило. В отличие от надоевшей уже, мрачной расцветки коридоров здесь все было в белых тонах, отливающих легкой приятной глазу синевой. Возле дальней от меня стены, за офисным столом, сидела молодая темноволосая девушка, с изумрудного цвета глазами. Белая блузка, строгий темно-коричневый пиджачок, дежурная улыбка и огромная усталость в глазах, в которых так и читалось «как же вы все меня задолбали!» Действительно разрабы постарались. Она выглядит, как живой человек, хоть и явно неигровой персонаж, или на сленге геймеров просто "непись".

Эмоции, проскальзывающие на лице и в глазах, мелкая моторика лица, небольшое движение глаз сверху вниз и обратно, показывающее, что она взглядом оценивала мое телосложение и внешний вид – все указывало на детальную проработку. Очень интересно! Посмотрим, как разработчики проработали диалоговую и эмоциональную составляющую. Ведь они обещали, что неписей нельзя будет отличить от настоящих людей.

– Вас приветствует... – начала было она, но я ее сразу перебил.

– Добрый день, девушка! Простите, но я ищу специалиста репликационного центра.

– Эээ... это я...

– Не может быть! – перебил я ее снова, не давая собраться с мыслями. – Столь очаровательная девушка тратит время на консультацию обычных обывателей, я не могу в это поверить.

– Ну...

– Точно! Вы просто настолько добры, что решили помочь нам, убогим, познать основы этого мира и подарить нам возможность лицезреть Вашу красоту...

Девушка засмушалась и ее щеки покраснели, намекая, что она хоть и немного растеряна, но ей явно нравятся мои слова. Я же продолжал изливать на нее словесное восхищение, очень осторожно подбирая слова, ведь согласно прописанной истории игры, здесь далекое будущее. И неизвестно какие слова или действия, из разряда ухаживания, остались тут в ходу. Я заливался соловьем еще минуты три. За это время девушка уже изрядно покраснела и, смущенно улыбаясь, опустила глаза, теребя локон волос, выбившийся из прически. Когда мой запал почти кончился, она прям подскочила со стула.

– Ой, я же должна была провести Вам инструктаж и активировать нейроинтерфейс!

– Да что Вы, не беспокойтесь.

– Нет-нет, это очень важно! – она подскочила ко мне и, схватив за руку, потащила к столу, перед которым стоял стул для посетителей. – Садитесь сюда, сейчас я Вам все покажу и расскажу!

Усадив меня, она обежала вокруг стола и зарылась в верхний выдвижной ящик, даже не сообразив, что в таком положении она выставила свою нижнюю половину тела мне на обозрение. Подтянутая попка в облегающей юбке, которая опускалась чуть ниже коленок, стройные ножки и аккуратные туфельки на небольшом остреньком каблучке. Все это выглядывающее из-за стола заставило меня снова почувствовать себя молодым курсантом, который не пропускал ни одной девушки. А еще заставило меня очень сильно удивиться, ведь во мне проснулось давно забытое ощущение, которое я даже не ожидал снова почувствовать.

Хотя нет, не удивиться: я реально был в шоке! Ведь меня снова начало тянуть на сексуальные отношения со всеми вытекающими, вплоть до начинающей нарастать эрекции. И это в моем-то возрасте! Глубоко вдохнуть, выдохнуть, еще раз. Фух, отпустило. Хотел проверить насколько хорошо здесь прописаны неписи, а сам завелся. Хотя учитывая уровень реалистичности реакции, то это даже не неписи, а полноценные искусственные личности. Ну что же, тогда стоит попробовать расценивать их как настоящих людей и вести себя с ними соответственно. Может что-то с этого и получится хорошего, для меня. Пока я размышлял, девушка достала какой-то прибор, напоминающий шапочку для плавания с впаянными в нее микросхемами.

– Вот! Наденьте, пожалуйста, и расслабьтесь. Сейчас я Вам активирую нейроинтерфейс, а потом приступим к инструктажу.

Взяв шапочку в руки, я начал ее вертеть, пытаюсь сообразить где у нее перед, а где зад. Улыбнувшись, девушка взяла обратно шапочку и начала прилаживать мне на голову, при этом почти уткнувшись грудью, кстати говоря, примерно второго размера, мне в лицо. Блин, так ведь можно и сорваться. Надев на меня свое приспособление, она отступила от меня на шаг и начала делать непонятные манипуляции руками в воздухе.

Мир перед глазами пошел рябью, но через секунду все пришло в норму. Только теперь перед глазами висело множество иконок и панелей. В верхнем левом углу разноцветные полосы, в левом же нижнем отображалось, судя по всему, экипированное оружие, если судить по изображению кулака. Тем временем в правом верхнем углу проступило небольшое изображение карты, а вот весь правый нижний занимали пиктограммы иконок. Посередине, перекрывая половину обзора, весело сообщение:

Поздравляем! Вы выполнили первое задание «Активация нейросети». Вы активировали свою нейросеть у официального представителя власти, теперь вы идентифицированы в правительственной сети.

Награда: Возможность пользоваться интерфейсом

Ага, вот значит почему я не мог вызвать интерфейс. Мое подсознание что-то беспокоило, и я не мог определить источник беспокойства. Только я начал искать причину, меня отвлек голос прелестного специалиста:

– Все, нейроинтерфейс активирован, теперь перейдем к инструктажу, – она присела на свой стул и продолжила, – мы сейчас находимся в здании Репликационного центра, на пятом уровне многоуровневого города «Альфарим». Учитывая проблемы последних несколько десятков лет, правительство решило извлечь из архивов множество незадействованных репликационных слепков, которые в наше время не используются. Тем самым повысив численность населения и планируя данными репликантами восстановить инфраструктуру пятого уровня. Если данный проект оправдает себя, то в дальнейшем, тем же способом, восстановить и остальные нижние уровни. В связи с этим было принято решение каждому репликанту предоставить комнату, в которой он был реплицирован бесплатно, сроком на семь суток или на десять репликаций. Все последующие репликации должны оплачиваться согласно установленным тарифам. Также каждому репликанту зачисляется на счет тысяча кредитов. Сейчас Вам придёт файл, в котором отмечены все основные строения нашего форпоста. Будьте внимательны: зоны, подсвеченные на карте красным цветом, не патрулируются нашей службой безопасности, соответственно в этих зонах есть опасность для жизни. Фух... вроде все.

Интересно, она это все выучила на память или в своей нейросети служебную записку прочитала? Обратив внимание, что девушка смотрит на меня грустным взглядом, я удивился, ведь вроде только что она была веселой и щебетала вполне радостно, а тут такая резкая перемена настроения.

– Простите, а как Вас зовут? Меня вот, например, Влад... Кхм... Волпер, а Вас?
– Ой... – округлила она глаза и рефлекторно прикрыла ладошкой рот, – а я не представилась?
– Нет.
– Литара, – и через секунду добавила, – можно просто Лита.
– Прекрасное имя! Скажите, Лита, а почему вы так резко загрустили?
– Ну как же, сейчас Вы как все остальные репликанты сорветесь с места и убежите куда-то, выкрикивая странные слова!

Сидим, смотрим друг на друга, секунда, две, пять, десять, не выдерживаю и спрашиваю:

– Ну и? Я уже убежал или еще нет?
– Да вроде нет.
– Странно, ведь Вы, Лита, сказали, что я убегу.
– А почему?
– А зачем? – я уже еле сдерживал смех, от нашего диалога.
– Не знаю, – похоже у Литы уже начиналась паника от "неправильного" меня.
– Может, пока Вы будете решать зачем мне убежать, ответите на пару моих вопросов?
– Отвечу! – улыбнулась она мне. – Если знаю ответ.
– Вот скажите, Лита, а для чего было активировать эту нейросеть?
– Ну как же без активной нейросети? Ведь она полностью отслеживает ваш организм, предоставляя возможность знать о своем состоянии здоровья, о том в каких навыках вы преуспели и многое другое. Плюс для удобства – это все переводится в числовые значения и можно

проследить прогресс своего организма. А самое главное, сервер обрабатывает все ваши действия, и правительство сразу начисляет вам различные бонусы и премии. Опять же, без нейросети Вам не будет начисляться уровень полезности обществу, который напрямую зависит от выполненных Вами заданий и объема полезных для города работ.

– Это, получается, у всяких животных или мутантов я уровень не увижу?

– Увидите. В данном случае отображается уровень потенциальной опасности.

– Понятно! Лита, Вы упоминали, что необходимо восстановить инфраструктуру пятого уровня. Это нам нужно строительством заняться?

– Ну... можно и строительством, но сначала нужно очистить территорию от опасностей, пятый уровень стал нежилым примерно триста лет назад. За это время тут поселились разные мутировавшие создания, бандитские группировки, в некоторых местах до сих пор работают системы безопасности в агрессивном режиме. Периодически попадаются дроиды разного класса со сбитыми настройками "свой-чужой", да и можно просто натолкнуться на мутировавших людей, которые скрываются от властей. Вот и получается, что для начала восстановительных работ нужно зачистить территорию, укрепиться на ней, а потом уже приниматься за работы по инфраструктуре.

– А военные формирования?

– Они, к сожалению, почти все задействованы на ликвидации прорывов мутантов, – с грустью в голосе ответила Лита.

– Получается, мы просто пушечное мясо для зачистки территории?

– Нет, что Вы, специально для этих целей было построено множество репликационных центров по всему пятому уровню. Предоставлено дорогостоящее оборудование для репликации человека, и все репликации проводятся по себестоимости биологического материала, чтобы вы все могли не волноваться о вашей возможной смерти.

– Почему тогда правительство не реплицирует военных?

– К сожалению, технология создания полноценного репликационного слепка была утеряна очень давно, сейчас мы можем только вносить изменения в уже существующие. Да и реплицировать несколько раз одновременно не дает сервер. С чем это связано я не знаю.

– Ясно, значит заработать денег сейчас можно только наградами за убийство опасных тварей?

– Нет, почти все что Вы добудете за стенами форпоста, можно сдать разным отделам. К примеру, органы малоизученных мутантов с удовольствием выкупают лаборатории в научном центре, там же инженеры принимают различные приборы, информация о которых частично или полностью утеряна. Если же Вам в руки попадутся элементы брони или оружия, можете смело нести в магазин. Там, скорее всего, Вам за них дадут хорошую цену. Ну а если с деньгами совсем туго, можете за периметром собирать всякий хлам и притащить его к административному корпусу, там его скупают по дешевке и отправляют на переработку. Так что вариантов заработка много даже не имея профессиональных навыков.

– Спасибо Вам, Лита, за столь детальную информацию.

– Да что Вы, не стоит, для этого я тут и сижу. Хотя, к сожалению, мало кто интересуется чем-то больше чем базовой информацией.

Учитывая, что информации у меня было ничтожно мало, то я даже не знал что еще можно спросить, а ведь и с интерфейсом нужно разобраться. Плюс меня очень напрягает тотальный контроль со стороны этого сервера. Но тут, наверно, разрабы просто подвели логическую взаимосвязь возроджений персонажей. Пришлось прощаться с Литарой, пообещав напоследок приходить к ней, если появятся еще какие-то вопросы. Выйдя в коридор и отойдя метров на десять, я остановился возле стены и начал изучать интерфейс. Карта отображала небольшое

пространство вокруг меня, похоже, ограничиваясь зоной моей видимости. При мысленном посыле она развернулась на весь мой обзор, детализируя изображение.

Практически вся она была покрыта так называемым «Туманом войны», который обычно используется в игровой индустрии для скрытия той части карты, в которой игрок не был. Единственное что было неожиданно для меня, так это наличие переключателей уровней и этажей, хоть это и было логично с точки зрения игрового мира, в котором ориентироваться нужно не только в горизонтальной, а еще и в вертикальной плоскости. Свернув карту, я перевел взгляд на пиктограммы. Тут тоже было все ожидаемо: статус персонажа, почта, френд лист, системное меню. Вызвав статус персонажа, сразу углубился в чтение, ведь некоторые пункты иногда дают подсказку о возможном развитии в будущем.

Статус Персонажа:

Имя: Волпер

Уровень: 0

Опыт: 0/250

Броня (средний показатель): 1

Жизни: 50/50

Голод: 12/100

Жажда: 17/100

Усталость: 3/50

Переносимый вес: 0.9/50

Характеристики:

Сила – 5

Ловкость – 9

Выносливость – 5

Восприятие – 9

Интеллект – 6

Разум – 1

Удача – 8

Харизма – 5

Навыки: -

Профессии: -

Личный счет: 1 000 кр

При концентрации зрения на пункте «Броня», выскакивала детальная разбивка по частям тела. Сейчас везде, кроме кистей рук и головы, стояло значение в единицу, которое похоже мне давал мой стартовый комплект одежды. Остальные пункты статистики, на мои потуги и сверление их взглядом, не отзывались. Полоски в верхнем левом углу отвечали за плавающие параметры. Красная – за жизни, серая – за голод, голубая – за жажду и оранжевая, естественно, – за усталость. Из всех показателей заполненной была только жизнь, остальные же только наполнялись.

Очень заинтересовали два пункта: навыки и профессии. Проблема заключалась в отсутствии описания к ним, а также пустота этих строк, хоть и явно они имеют не малое значение в развитии персонажа, не зря же их отметили в основной статистике. Ладно, информация – это хорошо, но нужно качаться, я и так отстал от самых моторных игроков. Осталось найти магазин, скупиться, если денег хватит и попробовать себя в бою.

Глава три: Хардкор? Или разрабы сошли с ума?

При помощи карты я достиг магазина буквально через три минуты и застрял в очереди почти на полчаса. Пока стоял в очереди, было время хорошо осмотреться по сторонам. Правда, я был бы не прочь подслушать что-то интересное, но в зоне моей слышимости были такие же новички. К сожалению, из их пустого трепа для себя ничего не почерпнул. Форпост насчитывал всего пять построек: пятидесятиэтажный репликационный центр, такой же по габаритам жилой комплекс, тридцатиэтажное здание научного центра, пятиэтажный административный корпус и ангар магазина.

Все здания расположились кольцом вокруг некоего подобия площади, а по периметру форпост был огорожен восьмиметровым модульным забором, видно, для последующего расширения. Ну а за забором начиналось самое интересное: огромные здания разной степени разрушенности, многоуровневые дорожные магистрали, а самое удивительное было прямо над головой: там не было неба, даже купола не было. Над всем городом, куда дотягивался глаз, тянулся бетонный потолок, ну или аналог бетона, визуалью на него похожий. Тут до меня только начали доходить слова Литы об уровнях.

Получается, у нас над головой еще минимум один, примерно таких же размеров, город. А если судить по тому, что мы на пятом уровне, то и под ногами должно быть еще четыре таких же. С каждой стороны от входа в магазин стояло по охраннику в какой-то механической броне, отдаленно похожей на бронекостюм нашей космопехоты. Только в отличие от них, у охранников по контуру лицевого щитка, внешней стороне рук и ног, и по бокам корпуса тянулись желтоватые энергетические линии.

В руках у каждого была автоматическая винтовка, энергетическая, если судить по круглому модулю, издающему равномерное голубое сияние. Выглядит эффектно, но с точки зрения практичности и маскировки – просто ужас. Мало того, что их видно чуть ли не из космоса, так еще и самые уязвимые места подсвечены. Дождавшись своей очереди, зашел в магазин. В глаза сразу бросилось наличие восьми спаренных турелей под потолком, мелкаячеистые решетки перед прилавками и просто огромное количество видеокамер.

Прям центр параноиков, особенно учитывая, что в магазине одновременно находится не более двух десятков покупателей. Сама торговая площадь была условно разбита на секции по группам товаров. Тут оружие, вон там боеприпасы, рядышком амуниция, а вот здесь броня, ну и так далее. Подойдя к оружейным стеллажам, мой взгляд моментально притянула электромагнитная винтовка с импульсным толкателем снаряда и имеющая в конечном секторе ствола энергетический обогатитель снаряда, выполненный в форме дульной насадки.

Блин, да если к ней подобрать еще и боеприпас, содержащий плазменный сердечник, то можно композитную броню боевого робота прожигать. Глянув на цену, я мысленно присвистнул, семнадцать миллионов кредитов. М-да, мне на нее придётся фармить с полгода, хотя я особо не знаю расценок на лут с местной живности, так что сроки могут быть и больше.

– Добрый день! – обратился я к продавцу. – А что у вас есть для начинающего бойца?

– Какой класс оружия интересует?

– Эм... а какое есть? – фиг его знает по какой классификации они разграничивают оружие.

– Ну из основных – это контактное и стрелковое. Контактное делится на холодное, энергетическое, лазерное, импульсное. Холодное, в свою очередь, имеет классификацию клинкового, рубящего, дробящего...

– Стоп-стоп-стоп, давайте подойдем к вопросу с другой стороны. Мне нужен недорогой пистолет, набедренная кобура к нему, нож с лезвием длиной сантиметров пятнадцать в твердом чехле и что-то компактное с автоматическим режимом огня.

Продавец окинул меня взглядом, подергал немного подбородок и что-то для себя решив ответил мне:

– Как я понимаю финансов у тебя только то, что выдали в качестве подъёмных? – на что я только кивнул. Он уже обращаясь куда-то в глубь торговых витрин, крикнул, – Леви, принеси стартовый набор номер три!

– А что за набор?

– Да мы перед началом работы репликационного центра с ребятами посоветовались и решили сделать наборы из необходимого минимума, да так, чтобы они по цене влезали в тысячу. Обычно ваши репликанты просят или автомат, или пушку, ну на худой конец винтовку. Но так, как ты – с подходом под разные ситуации – редковато спрашивают, вот и осталось пару наборов. Только не обессудь, качество низкое, но за твои деньги ничего нормального и не подберешь.

– Спасибо и на этом. Сколько с меня?

– Семьсот тридцать две, – увидев мои округлившиеся глаза, добавил. – Да не волнуйся, там уже вещи есть, да небольшой рюкзак с патронами, двумя сухпайками и гидратором на три литра воды.

У меня прям от сердца отлегло, не хотелось столкнуться с проблемой отсутствия хоть какой-то брони по банальной причине – нехватки денег. Забрав принесенный сверток и подтвердив списание средств со счета в выскочившем окошке, я направился к примерочной, указанной все тем же торговцем. Задернув занавеску, сразу углубился в изучение приобретенных товаров. Мне достались невысокие черные ботинки со стягивающимися застежками; брюки из материала, напоминающего кожу, с двумя боковыми и двумя набедренными карманами; куртка с длинным рукавом из того же материала, что и штаны, с восемью наружными карманами, расположенными симметрично справа и слева: по два на груди и по два в зоне подреберья; беспальные перчатки с уплотнением на костяшках; странного вида пистолет: без затворной рамы, открытый ствол и небольшая подвижная часть в районе патронника со скрытым курком.

Повертев пистолет со всех сторон, я на нем так и не обнаружил предохранителя, да и курок был одинарного действия без предвзвода. Следующим я достал небольшой пистолет-пулемет, с коротким стволом и рамочным прикладом, но, к моему ужасу, затворный механизм был выдвинут далеко вперед от курка, и там же снизу размещался магазин. Мало того, что любой огнестрел плюется от отдачи, так еще даже булл-пап отсутствует, чтобы снизить отдачу хоть немного. В общем, не оружие, а убогое его подобие, даже режимов огня всего два: автоматический и одиночный. Про возможность переключения по типу боеприпаса я вообще молчу, хоть бери и бейся головой об стенку.

Ну а на что я рассчитывал на старте игры? Ладно, хватит рефлексировать и смотрим, что там дальше: простенький синтетический пояс, синтетическая пистолетная кобура для ношения на бедре, имеющая две эластичные полосы с застежками вокруг бедра, и жесткую петлю для фиксации к поясу. Лучше, конечно, было бы полимерную, открытого ношения, но пока это мне не по карману, да и, в отличие от этой, полимерные нужно подбирать исключительно под модель пистолета, чтобы все фиксаторы строго подходили.

Дальше перед глазами появился небольшой рюкзак объемом литров двадцать с кучей нашитых ремешков. Если мне память не изменяет, такой системой креплений пользовались до изобретения надежных магнитных захватов. Внутри рюкзака обнаружил пять коробок с

патронами, два запасных магазина к ПП и один запасной к пистолету. На самом дне обнаружались две вакуумные упаковки суточного сухпайка. В специальном кармане, со стороны спины, находился гидратор с трубкой, выведенной на одну из лямок рюкзака в районе плеча.

Последним из свертка оказался нож длиной примерно сантиметров двадцать восемь с прямым односторонним лезвием сантиметров шестнадцати длиной и слегка изогнутым носиком, рукоять была обмотана каким-то шнуром, чтобы не скользила в руке, и все это помещалось в жесткий чехол, имеющий петлю для пояса в верхней части и две эластичных полосы с регулируемыми застежками в средней и нижней части, предназначенные, скорее всего, для дополнительной фиксации на бедре. Вот стою, рассматриваю все это добро, и тут приходит осознание, что я – идиот, ведь я в игре, а не в реальной жизни, тут всего лишь нужен мысленный посыл. Мысленно обозвав себя болваном, начал поочередно открывать информацию о предметах:

Ботинки «Рэкворд»

Броня стопы/лодыжки:

Кинетическая: 2

Проникающая: 3

Термальная: 1

Состояние: 100 %

Вес: 1.2 кг

Брюки «Саоми»

Дополнительные слоты: 4 карманного типа

Броня Бедр/колена/голени:

Кинетическая: 1

Проникающая: 2

Термальная: 1

Состояние: 100 %

Вес: 0.7 кг

Куртка «Остер»

Дополнительные слоты: 8 карманного типа.

Броня Корпуса/Предплечья/Локтя/Верхней части руки/Плеча:

Кинетическая: 2

Проникающая: 2

Термальная: 2

Состояние: 100 %

Вес: 1.1 кг

Перчатки «Клемор»

Броня Ладони/кисти:

Кинетическая: 1

Проникающая: 2

Состояние: 100 %

Вес: 0.12 кг

Рюкзак «Карго»

Основные слоты: 2

Дополнительные слоты: Разъем для гидратора (занят), внешняя система Молли.

Объем: 18 литров

Грузоподъемность: 20 кг

Состояние: 100 %

Вес: 0.4 кг

Нож «СР-17»

Урон: 5-7

Общая длина: 285 мм

Состояние: 100 %

Вес: 0.26 кг

Пистолет «ПМК 428»

Боеприпас: 4.2x8

Прицельная дальность: 20 метров.

Боевая скорострельность: 30

Режимы стрельбы: одиночный.

Состояние: 100 %

Вес: 0.42 кг

Магазин к пистолету «ПМК 428»

Боеприпас: 4.2x8

Количество патронов: 12

Состояние: 100 %

Вес: 0.11 кг

Патрон нарезной «4.2x8»

Урон кинетический: 4-6

Урон проникающий: 2-3

Состояние: 100 %

Вес патрона: 2.4 г

Пистолет-пулемет «Шершень»

Боеприпас: 4.2x8

Прицельная дальность: 30 метров

Боевая скорострельность: 400

Режимы стрельбы: одиночный, автоматический.

Состояние: 100 %

Вес: 2.4 кг

Магазин к пистолету-пулемету «Шершень»

Боеприпас: 4.2x8

Количество патронов: 50

Состояние: 100 %

Вес: 0.23 кг

Прочитав характеристики вещей, так и хотелось просто повеситься от такого убожества. Тяжело вздохнув, я переделся, рюкзак за спину, пистолет на правое бедро, нож на левую

голень с внешней стороны – вполне удобно обратным хватом доставать как правой, так и левой рукой. Правда, пришлось немного помучаться, пока переделал нижний крепеж к петле для пояса, но в итоге ножны сидели хорошо. Снарядив все магазины патронами и рассовав запасные от ПП по нагрудным карманам, а дополнительный пистолетный в специальный кармашек на кобуре, повесил Шершня на шею стволом вниз и отрегулировал его ремень так, чтобы при вскидывании к плечу, ремень не давил на шейные позвонки.

Оставшиеся после переодевания тапочки, недолго думая, бросил в бак утилизатора. Пару раз подпрыгнув и убедившись, что ничего не бряцает, уже собрался было выходить, но понял, что так я далеко не уйду. Быстро пробежавшись по прилавкам, докупил себе моток тонкого, но прочного шнура, полкило перевязочных материалов и обеззараживающий спрей. Кстати, меня очень удивило отсутствие всяких эликсиров или стимуляторов, которые бы моментально заживляли раны. Немного подумав, докупил себе литровый газовый баллон с насадкой направленного огня и электрозажиганием.

На остатки денег перекусил, сбивая показатели голода и жажды в ноль. Глянув в статистике на грузоподъемность, остался доволен: почти четырнадцать с половиной килограмм из пятидесяти доступных. Разочаровал только счет, на котором осталось всего тринадцать кредитов. Еще раз осмотрев себя, решил, что теперь можно в путь. Легкой трусцой добежал до ближайших из трех ворот и, пройдя шлюз с группой игроков, попал во внешний мир.

Территория за периметром встретила меня звуками стрельбы, доносящихся с разных сторон и, судя по звуку, на разной удаленности. Но, похоже, что не дальше чем метров пятьсот, может семьсот. Быстро осмотревшись по сторонам и не заметив для себя опасности в ближайший момент, в спешном порядке дослал патрон в Шершень. В пистолет досылать не стал, опасаясь таскать заряженный пистолет, не имеющий предохранитель – как бы конфуз не случился. Игроки, с которыми я проходил шлюз, потянулись по улицам небольшими группками в разных направлениях.

Я же логически рассудив, что на улицах напротив ворот и так не протолкнуться, двинулся вдоль стены, забирая правее от ворот. Пройдя примерно половину пути до следующих ворот, высмотрел небольшую улочку, уходящую вглубь города, и двинулся по ней. Буквально за первым же поворотом из кучи мусора на меня бросилась какая-то тварь. От попадания на респ меня спасли рефлекс, оставшиеся от реального мира. Только мой мозг зафиксировал потенциальную опасность, я сразу же начал заваливаться на левый бок и, зажав спусковой крючок на Шершне, проводил стволом размытую тень, которая пролетела буквально в нескольких сантиметрах надо мной.

К удивлению, тварь даже не обратила внимание на десяток пуль, выпущенных ей в брюхо. Оттолкнувшись левой рукой от пола и заняв устойчивую позицию на правом колене, я с удивлением наблюдал через мушку, как монстр не спеша, с некой ленцой разворачивается мордой ко мне. Сознание билось в панике и металось в поисках спасения, ведь над мобом ярко-красным цветом горело имя и уровень:

Мясоед, 9 уровень

Разрабы, вы что совсем охренели? Какой, нафиг, девятый уровень в нубозоне? Как вообще можно додуматься в месте обитания первоуровневых игроков засовывать мобов девятого уровня? В то время, пока в голове бились эти мысли, тело действовало на автомате. Поймав на мушку голову мясоеда, я открыл огонь, отсекая короткие очереди по несколько патронов. Пули, прилетевшие в морду, ему крайне не понравились.

В два больших скачка он оказался буквально в двух метрах от меня и, напрягши задние лапы, прыгнул целясь мне в голову. Уйдя кувырком в бок, я вознес молитвы всем возможным

богам за то, что они надоумили меня задрать ловкость почти до максимума, а повернувшись лицом к мясоеду, я заорал во все горло, как зеленый новобранец в первом бою:

– РАА-АА-А-А-А!!!

Я уже не отсекал очереди, я просто заливал эту тварь свинцом с бедра, держа Шершень одной рукой, второй же пытался достать с нагрудного кармана запасной магазин. Тем временем, наблюдая, как полоска жизни мясоеда не спеша движется к нулю, поливал его свинцом. Сейчас не было времени экономить патроны, нет возможности вести прицельный огонь. Либо я сейчас завалю эту тварь, либо следующим прыжком она отправит меня на респаун. Без денег, возможно, даже без амуниции, считай, без возможности в ближайшее время развиваться, надолго зависая на социальных квестах, чтобы накопить на новое снаряжение.

Одной из очередей, мясоеду перебило переднюю лапу и, споткнувшись, он растянулся на бетоне. К тому времени, я уже достал левой рукой запасной магазин и, воспользовавшись такой возможностью, быстро заменил им старый, прекратив огонь буквально на секунду. Но этой твари хватило даже этого мизера. Она, прижимая к груди перебитую лапу, метнулась вправо и пробежала немного по стене на трех конечностях. Используя стену как опору для прыжка, этот монстр прыгнул ко мне, принимая в полете все выпущенные в нее пули.

Ловкость снова помогла мне: вместо шеи, тварь вцепилась пастью в мое левое плечо и своей массой помноженной на ускорение, приданное ей прыжком, просто снесла меня. Вырвав хороший шмат мяса из верхней части руки, моб отлетел в сторону. Инерцией нас раскидало по бетону в разные стороны. С трудом встав на ноги, я нашел взглядом мясоеда, который конвульсивно дергался метрах в пяти от меня. Полоска жизни у него тревожно мигала на грани истощения.

Подойдя к нему на подгибающихся ногах, я навел дуло Шершня на голову этого монстра и нажал спуск, в ответ же услышал глухой щелчок, указывающий на отсутствие патронов в магазине. Зло сплюнув в сторону, я достал пистолет, зацепив зубами затвор – ну а чем еще, когда левая рука вообще не слушается? – и, с трудом дослав патрон, всадил всю обойму в голову мясоеда. Убедившись, что этот монстр окончательно сдох, устало сел привалившись спиной к его туше и тут меня засыпало системными сообщениями. Раздраженно свернул их в трей, сбросив в правый нижний угол, и начал обрабатывать рану.

При помощи ножа, обрывков рукава и такой-то матери, я перетянул плечо на манер жгута, тихонько матерясь от боли. Вот вам, блин, реализм во всей красе, даже боль реальная дальше некуда. Одной рукой, при помощи матерных слов и скрипа зубов, извернувшись, достал из рюкзака спрей вместе с перевязочным материалом и хорошенько перебинтовал рану. К тому моменту, как я закончил оказывать самому себе первую помощь, мои хиты замерли на значении в семь единиц.



(Иллюстрация: Мясоед)

Вставив в пистолет-пулемет последний снаряженный магазин, начал крутить головой, тщательно осматривая ближайшую местность, уделяя особое внимание местам пригодным для укрытия новых мобов. Убедившись, что новая опасность мне пока не грозит, начал по новой снаряжать пустые магазины, окидывая взглядом вокруг себя каждые пару секунд, опасаясь нового нападения.

Если судить строго с точки зрения общепринятой игровой механики, то у каждого моба своя агрозона, но местные разрабы уже показали, что от них можно ожидать чего угодно. Хорошо, что по привычке я первый отсоединённый магазин забросил в пустой карман, не пришлось лазить и искать его. Достав магазин из кармана, я обнаружил в нем еще семь патронов. Реальный хардкор – на одну тварь потратить девяносто три патрона, а нет сто пять. Совсем забыл про пустой магазин в пистолете.

Практически половина моего боезапаса, тут и думать нечего, нужно собирать лут и отправляться обратно на базу, а там уже можно будет и системки разобрать, и подумать над извечным вопросом "что делать?" Покрутив в руках наполовину заполненный третий магазин к Шершню, недовольно скривился и закинул его в нижний карман курточки. Сойдет на край-

ний случай, при таких монстрах двадцать один патрон в магазине – просто ни о чем. Повернувшись к туше мясоеда, я приложил руку к нему ожидая окно сбора лута. Хм, странно, а если мысленную команду:

«Лут»
«Сбор лута»
«Добыча»
...
...

Все мои потуги остались без результата. Мне что, самостоятельно нужно свежевать эту скотину? Я не брезгую, за свою жизнь вещи и хуже делал, но тут же играет толпа малолеток, которых просто вывернет пару раз после первого же надреза. Да опять же, на месте его раздевать мне сейчас нельзя, не дай бог заявится на огонек другая тварь, пока я тут мясником подрабатываю. Блин, и тушу на себе не утащишь, в ней килограмм шестьдесят, может даже семьдесят.

Хотя стоп, у меня же веревка есть, ну не веревка, а шнур. Сложив шнур вдвое и хорошенько обвязав тушу, оставил метра три шнура свисать. На краю сделал большую петлю, в которую просунул правую руку и голову, разместив основную нагрузку наискось, через грудь. Так руки остаются свободные и тушу можно транспортировать волоком. Правда, немного рюкзак мешает, но эту мелочь мы переживем. Поднапрягшись, протащил груз за собой пару метров. Ну ничего так, потихоньку, с передышками можно добраться до форпоста. Вот только от напряжения рана в левом плече простреливала болью.

Вот так, понемногу волоча за собой тушку неведомой твари, я возвращался на базу, на этот раз внимательно осматривая любые потенциально опасные места. Хорошо хоть разрабы не додумались добавить пот и другие физиологические надобности, а то бы шел сейчас мокрый, как после душа. К счастью, за всю мою небольшую дорогу мне не одна тварь не повстречалась, ну, если не считать небольшой группы игроков, в пять человек, которые проводили меня ошарашенным взглядом до ворот форпоста.

Дежурный охранник на воротах даже бровью не повел при моем появлении, может быть и сделал удивленные глаза или что-то еще, но шлем не давал увидеть его лицо. Зато другие игроки пялились на меня во все глаза, пока я тащился со своим грузом к исследовательскому центру, и отпускали ехидные комментарии:

– О, гляньте, тут, походу, даже ишаком подрабатывать можно.
– Да нет, ему просто надоели безвкусные сухпайки, вот он себе мяска на обед тащит.
– Буга-га-га, этот нубяра даже не знает, что с них лута нет.
– Вы гляньте, гляньте, пыхтит как поровоз, прикиньте, если его заставят все это назад тащить.

Ну и так далее, с кучей насмешек в том же духе, мол, я тупой нуб, нифига не знаю, только зря напрягаюсь и бла-бла-бла. От всей массы игроков отличалась только одна группа из трех человек, вышедшая из здания исследовательского центра, когда я почти туда добрался. Над каждым светился десятый уровень и были они, достаточно, неплохо экипированы, ну, в сравнении, с основной массой. Так вот эта группа проводила меня очень задумчивым взглядом и, входя в двери, я заметил, что они начали о чем-то переговариваться. Ладно если они решат тоже цельными тушами таскать, а вот если это агры, то мне стоит завести глаза еще на затылке. В холле здания находилась небольшая стойка, за которой скучали две молодые барышни.

– Добрый день! – обратился я к ним. – Мне сказали, что тут лаборатории выкупают органы некоторых мутантов. Не подскажите, а цельными тушами они берут?

– Эм... минутку, – ошарашено произнесла одна из них.

Пока первая девушка пыталась подобрать слова и что-то мне ответить, вторая уже, судя по отсутствующему взгляду, связывалась с кем-то по связи нейросети. Не прошло и минуты, как из двери слева выскочил растрепанный тип в желтом комбинезоне. Не обращая на меня внимание, он подскочил к девушкам с вопросом «Где?», на что получил ответ в виде двух указательных пальчиков, тыкающих в меня. Развернувшись, он сразу помчался в мою сторону. Хотя нет, я не прав, меня он напрочь проигнорировал, он подскочил к останкам мясоеда и, рассматривая его со всех сторон, начал причитать:

– Изверги! Попортили такой образец, ну вот какие идиоты решили нашить этого бедного мутанта свинцом? – от такого сравнения я начал потихоньку закипать.

– Простите... – начал было я, но меня тут же прервал этот псих от науки.

– А вы кто? – и уже обращаясь к девушкам за стойкой. – Дамы, выведите постороннего из помещения, он мешает исследованиям.

После такого я уже не выдержал, подшагнул к ученому и со всей дури врезал ему в лицо здоровой рукой. Не знаю, что на меня нашло, вроде, эмоциональных всплесков за мной раньше не наблюдалось, да и в моем возрасте они уже не характерны. Может повлиял стресс первого боя, может непонятные гормональные всплески, которых у меня, по идее, не должно быть, опять же – с точки зрения моего возраста. Но сделанного не воротишь. Ученый упал, раскинув руки, и, судя по всему, потерял сознание. За спиной раздались одинокие хлопки. Обернувшись я увидел молодого парня в подтянутом желтом комбинезоне, который на нем сидел практически идеально, в отличие от ученого на полу, на котором тот висел мешком.

– Я ему говорил, чтобы он следил за языком или получит по лицу, но нет, как он там говорил: «Эти неандертальцы не посмеют поднять на меня руку, потому что даже их недалекий разум осознает важность науки и моего вклада в нее», – явно передразнивая ученого, процитировал парень. – Давайте знакомится, меня зовут Альфред, я представитель биологического отдела исследовательского центра.

– Кхм... Волпер, очень приятно, простите за мою выходку, но не утерпел, меня эта тварь чуть не сожрала, а ваш эм... коллега тут распинается, мол, образец попортили и так далее.

– Не обращайтесь внимание, немного полежит, придет в себя и станет почти вменяемым человеком, ну, по крайней мере, пока опять не увлечется новым образцом...

– Я все понимаю, но может перейдем к делу? Вы будете покупать эту тушку? Или мне пускать ее на питательные деликатесы?

– Хм... действительно, надо сделать анализ мягких тканей на возможность употребления в пищу, а если анализ будет положительным...

– Я еще тут, – снова перебил я его, а то не хватало мне еще одного шизика от науки.

– Да-да, простите, отвлекся. Ну, учитывая, что к нам еще ни разу не попадал мясоед практически в целом состоянии, да еще и почти половозрелая особь... Так-так, если посчитать все органы да надбавить за уникальность, плюс учитывая возраст особи, итог получается шесть тысяч кредитов. Дополнительно предоставим вам регенерационную капсулу, чтобы залечить ваше ранение, в качестве бонуса. Как вам такое предложение?

– Вполне устраивает, – ну а что, цены на мутантов я тут пока не знаю, а сумма для меня сейчас вполне внушительная, да и подлатают меня ко всему.

– Тогда проследуйте за Аликой, – он указал на одну из девушек, – а пока вы будете восстанавливаться, я переведу вам средства.

Глава четыре: Начало рейда

Алика отвела меня в отдельное помещение на третьем этаже, внутри которого вдоль стен было множество приборов медицинского назначения, от которых тянулись провода к регенерационной капсуле, стоящей посередине комнаты. Слева от входа был шкафчик, в который я сложил все вещи. Когда уже забирался в регенератор, перед глазами выскочило сразу два системных сообщения:

На Ваш счет переведено 6 000 кредитов.

Отправитель: Исследовательский центр форпоста № 5-17-23.

Назначение платежа: Оплата образцов мутировавшей фауны.

Вам начислено 810 очков опыта.

Основание: Предоставление образцов мутировавшей фауны для исследований в научных лабораториях исследовательского центра форпоста № 5-17-23.

– Что-то случилось? – спросила Алика.
– Нет, просто отвлекся на интерфейс, – успокоил я ее и лег в регенератор.
– Судя по предварительному анализу, регенерация займет примерно час, – донеслось до меня приглушенно сквозь закрывшуюся крышку, – пока же можете расслабиться и немного отдохнуть.

Раз появилось свободное время, то нужно разобраться с ворохом системных сообщений, ну и по возможности спланировать свои дальнейшие шаги. Первым делом я поднял логи боя, ведь мне не давала покоя высокая живучесть моба в нубозоне.

Вы нанесли 2 единицы проникающего урона существу «Мясоед».

Вы нанесли 5 единицы кинетического урона существу «Мясоед».

Вы промахнулись по существу «Мясоед».

Вы промахнулись по существу «Мясоед».

Вы промахнулись по существу «Мясоед».

Вы нанесли 2 единицы проникающего урона существу «Мясоед».

Вы нанесли 5 единицы кинетического урона существу «Мясоед».

...

...

Существо «Мясоед» нанесло Вам 32 единицы проникающего урона.

Существо «Мясоед» нанесло Вам травму «Рваная рана плеча».

...

...

Вы нанесли критические 9 единиц кинетического урона и убили существо «Мясоед».

Получено 760 единиц опыта.

Всего насчитал семнадцать попаданий. Просто бред какой-то. На таких расстояниях боя – три с копейками тысячных кучности – должны давать разлет пуль не больше пяти, максимум семи сантиметров, ведь дистанция до цели не превышала двадцати метров. Ладно, чем нас там еще наградила система?

За убийство противника значительно выше Вас по уровню без посторонней помощи Вы получаете бонусный опыт в размере равному среднему опыту за каждый уровень разницы.

Получено: 4180 опыта.

Быстро глянув в статистику персонажа, обнаружил себя владельцем четвертого уровня, да еще и семьсот девятнадцать опыта на пятый уровень. Немало за один бой подросток, хотя если вспомнить ту троицу, то как не крути, все равно пасу задних, ведь они успели уже десятый уровень отхватить и, скорее всего, это не предел текущего уровня. Листаем дальше.

Вы приобрели навык владения огнестрельными пистолетами-пулеметами.

Вы приобрели навык владения огнестрельными одноручными пистолетами

Вы приобрели навык перевязки ран в полевых условиях.

Вы приобрели навык быстрой перезарядки ручного автоматического оружия.

Всего четыре навыка, но если вспомнить скоротечный бой, то на больше я и не заработал. Внимательно пересмотрев статистику персонажа, я не обнаружил этих навыков, и только спустя пару минут мозгового штурма до меня дошло попробовать развернуть пункт «Навыки». Вот там я обнаружил искомое, ну и, соответственно, небольшое описание к ним.

Навыки:

Владение огнестрельными одноручными пистолетами – 1 %

Показатель уровня владения данным типом оружия отображается в процентном соотношении эффективности использования от базовых технических характеристик оружия.

Владение огнестрельными пистолетами-пулеметами – 4 %

Показатель уровня владения данным типом оружия отображается в процентном соотношении эффективности использования от базовых технических характеристик оружия.

Перевязка ран в полевых условиях – 2 %

Показатель скорости, точности и правильности наложения повязок и жгутов в полевых условиях.

Быстрая перезарядка ручного автоматического оружия – 1 %

Показатель, влияющий на скорость смены носителей боеприпасов у данного типа оружия в процентном соотношении, увеличивает скорость от базовой.

Если честно, то меня уже достали их заумные описания. Нет, с перевязкой все понятно после первого же прочтения, а вот описание остальных трех навыков мне пришлось перечитывать по несколько раз. После чего снова перечитывать. Вот после этого всего я уже вынес для себя несколько моментов. Во-первых, теперь понятно, почему я так жутко мазал, ведь я использовал всего четыре процента от возможностей. Во-вторых, уровень тут особо роли не играет, главное – это как у тебя развиты навыки. В-третьих, мне очень повезло не умереть при таких стартовых параметрах.

Перейдем к обратной стороне медали. Появилась куча вопросов и небольших несоответствий. Первое, зачем вообще делать уровни, если они ни на что не влияют? Я, конечно, подозреваю, что где-то они понадобятся, но пока не вижу фактического применения. Второе, где

делись мутанты? Людей видел, киборгов парочку заметил, а вот мутантов ни одного, хотя и была возможность выбора мутантов на старте. Единственная имеющаяся теория – основанная на словах Литы: о людях-мутантах, которые прячутся от правительства.

Есть подозрение, что там у них стартовая локация и, возможно, мы по разные стороны баррикад. Третье, зачем в игре сделали такую адскую боль? Да, практически в каждой игре присутствует боль, но не такая, тут она как реальная. В некоторые моменты пока я тянул свой трофей к базе, появлялось чувство, что боль имеет даже более насыщенную гамму, чем в реальности. Вот в этом вопросе у меня даже предположений нет. Четвертое, где, нафиг, дроп? Абсолютно во всех других игровых мирах есть дроп, который либо выпадает сразу из монстра, либо достается при обращении к системе. Тут же заставляют копошиться самостоятельно.

Хочешь достать сердце мясоеда, будь добр вскрой грудную клетку, отрежь сосуды и вот тебе свежее еще сокращающееся сердце в твоей руке, в довесок куча кровищи, кишок и внутренностей. Пятое, квестов в стандартном понимании нет. Еще возле магазина, когда я закупался, несколько игроков обсуждали, что они набрали кучу заданий, но система ни одного не подсвечивает, мол, запоминай сам.

Тут уже вариантов куча: начиная от растущих из задницы рук тех игроков, заканчивая отсутствием квестов вообще в игре. Хотя последний вариант сомнителен, если вспомнить оповещение о выполнении задания по подключению нейроинтерфейса. Шестое, мое неадекватное поведение. За свою не маленькую жизнь я научился прекрасно держать себя в руках, что не раз спасало мою реальную шкурку, а тут веду себя, как четырнадцатилетний пацан: то флиртую, то в морду за косое слово дам, а в бою вообще еще немного и обделался бы.

Ну и напоследок седьмое: какого черта админы тут устроили хардкор прямо возле яслей? Так еще и первый месяц запрещены вливания денег. Мне как-то без разницы, все равно возможности нет, но вот остальным зачем резать донат? Это же, вроде, один из основных доходов разработов. Ладно, будем разбираться по мере поступления информации, а пока не мешало бы вздремнуть, а то усталость уже до сорока единиц добралась.

...Меня разбудил звук открывающейся крышки регенератора. Сразу осмотрел левое плечо и не обнаружил даже шрама. Выбравшись из капсулы, не увидел в комнате никого кроме себя. Уже начав грешить на сотрудников о их беспечности, заметил несколько камер расположенных в разных местах. Недолго думая, я оделся и, собрав все свои вещи, покинул сначала помещение, а потом и здание. Было конечно желание попытаться набрать квестов в исследовательском центре. Но за время сна мой мозг уже сформировал небольшой план по моему развитию.

Быстро добравшись до магазина, возле которого очередь уже была минимальная и, дождавшись своей очереди, я принялся за покупки. Шесть тысяч мне едва хватило на необходимый минимум для воплощения своей идеи. А планировал я уйти на неделю в глубокий кач без возврата на базу. Послушав свою паранойю, я не стал продавать свое оружие, хоть и купил новое, а просто сложил в комнате с запасом патронов, чтобы иметь на случай непредвиденной смерти хоть какое-то оружие. Осмотрев и перепроверив еще раз снаряжение, я разделся и улегся в репликатор, используя его вместо кровати. Надо не забыть утром проплатить комнату. Это была последняя мысль перед тем, как я провалился в объятия Морфея.

Направленный взрыв снес двери вовнутрь помещения, следом за ними Карп закинул две гранаты: электромагнитную малого радиуса и осколочную. После двух хлопков взрыва, внутрь сразу ввалилась штурмовая группа с короткоствольными импульсными автоматами для ближнего боя. Убедившись в безопасности входа, я перевел прицел на окна второго этажа. Первый

этаж бойцам придется зачищать без моего прикрытия, потому что все окна заложены всяким мусором, исключая возможность через них не то что штурмовать, а даже стрелять.

Заметив движение, я перевел прицел на балкон, на который выскочил мутант бывший когда-то человеком, с непропорционально большой головой и несколькими рядами остро отточенных зубов в пасти, выступающая кислотная железа в районе кадыка и трехпалые руки, остальное скрыто обычной гражданской одеждой. Поймав его голову в перекрестие прицела, я плавно потянул спусковой крючок. Последовавший небольшой тычок в плечо свидетельствовал о выстреле. Через секунду голова мутанта раскололась, расплескав на стене буро-зеленную жидкость.

– Группа прикрытия, я – Сокол, на балконе возле входа минус кислотник, кислота может стечь вниз.

– Понял, Сокол, балкон обходим стороной.

Поведя перекрестием прицела по доступным мне окнам и не найдя для себя целей, подхватил винтовку и, разогнавшись, перепрыгнул на соседнюю крышу, подкорректировав приземление гравитационными компенсаторами. Передвигаясь так по верхам, уже на пятой крыше я занял новую позицию.

– Штурмовая группа, доклад Соколу, – пытаюсь отдышаться, шепнул я в микрофон связи.

– Сокол, Сокол, я – Бизон, первый этаж почти зачищен, у нас два трехсотых средней тяжести.

– Бизон, ты что охренел? Как?

– Вовка, не поверишь, тут такой фарш из останков, что если бы не автоаптечка, обрыгал бы весь бронекостюм. Вот парни и отвлеклись, а тут один из этих долбанных мутантов выскочил на них и лапами броню проломил.

Если Бизон в общем эфире назвал меня реальным именем, то дела там совсем хреновые. Покрутив пару секунд ситуацию, с разных сторон, я принял решение.

– Группа прикрытия, я – Сокол, усилить бдительность! – сразу за этим передал еще одно послание в эфир, – Бизон, я – Сокол, трехсотых с сопровождением – на выход, зачищайте первый этаж и займите оборону, я иду к вам.

– Сокол, я – Черный, принял! – отозвался командир внешнего кольца прикрытия.

– Сокол, я – Карп, принял! – а вот и внутреннее кольцо отозвалось.

– Сокол, я – Бизон, принял, ждем!

Потратив пару минут на проверку второго этажа через электронно-оптический прицел, ликвидировал еще две цели в глубине здания. Потянувшись через плечо за спину, нащупал рукоять короткоствольного энергетического автомата. Захваты, державшие автомат, разжались сразу после того, как моя ладонь зафиксировалась на рукояти автомата. Сложив приклад на винтовке и передвинув ствол в походной режим, я закинул ее на освободившееся место. После чего с автоматом в руках спрыгнул с крыши, активировав компенсаторы гравитации буквально в метре от земли и, не жалея заряда в накопителях, в форсированном режиме костюма помчался к месту зачистки.

Бизон ждал меня возле входа. На мой вопросительный взмах головой просто махнул, приглашая следовать за ним. Пройдя пару комнат, он остановился перед поворотом коридора, который вел в последнее помещение, и пропустил меня вперед, явно не желая снова туда заходить. Глубоко вдохнув и медленно выдохнув, я зашел в комнату. Если я правильно понял, тут

мутанты питались: везде куски мяса, кости, полурасложившиеся туши людей. Да, в прошлом мутанты были людьми, пока не попали в руки сбрендившего ученого, который начал испытывать на них различные мутагены. В ходе жестоких экспериментов у мутантов не осталось даже крупницы рассудка, одни голые инстинкты.

Разведка достала про него информацию и было принято решение захватить его для передачи в верховный суд по обвинению в преступлениях против человечества. В этой комнате он, похоже, держал результаты экспериментов. Заодно неудачные экземпляры и просто неподходящих людей, которые попадали ему в руки, он просто скармливал своим тварям. Я еле сдержался, чтобы не испачкать завтраком себе весь шлем. Но когда в одном из дальних углов я заметил маленькую кисть руки с зажатými в ней ошметками куклы, у меня в глазах потемнело и разум просто отключился, а откуда-то из глубины вырвался первобытный рык.

Проснулся я в состоянии близком к бешенству, готовый разорвать любого, кто мне попадется под руку. Несколько раз глубоко вдохнув и выдохнув, я немного успокоился. Я, конечно, слышал, что при сне в виртуале мозг начинает вытаскивать старые воспоминания в форме сна, но, по статистике, это были настолько редкие случаи, что я даже не предполагал, что со мной может подобное случиться. Радует, что согласно той же статистике, у одного и того же человека не было зарегистрировано больше одного или двух таких снов. Казалось, что ту операцию я давно и напрочь забыл, но вот подсознание сделало выверт и вытащило это воспоминание из самых глубоких задворков моей памяти.

Проведя утреннюю разминку, я полностью успокоился и был готов к новому дню развития и фарма. Позавтракав, начал надевать экипировку и, подогнав все болтающиеся элементы, по старой привычке, пару раз подпрыгнул, проверяя, не звенит ли где и как сидит амуниция. Удовлетворенно хмыкнув, открыл статистику персонажа:

Имя: Волпер

Уровень: 4

Опыт: 719/4862

...

...

...

Навыки:

Владение огнестрельными одноручными пистолетами – 1 %

Владение огнестрельными пистолетами-пулеметами – 4 %

Перевязка ран в полевых условиях – 2 %

Быстрая перезарядка ручного автоматического оружия – 1 %

Профессии: -

Личный счет: 1124 кр

Остановив взгляд на пункте «Личный счет», почувствовал, как настроение снова поползло вниз. Денег осталось чуть больше тысячи, а еще за комнатуху оплатить надо. Но деваться некуда, если все будет нормально в рейде, то вернусь, скорее всего, примерно через неделю, а бесплатное проживание истекает через шесть дней. Радует, что удалось закупиться всякой мелочью: сухпайки, пару дополнительных фляг для воды, спальник, рюкзак побольше объемом – на пятьдесят литров, ну и кучу всего необходимого в долгом выходе.

Одежда внешне напоминала старую, только имелись вставки с арамидовым волокном, которое укрепляло материал, да налокотники с наколенниками из армированного полимера.

Моей гордостью было новое оружие, в которое я вложил большинство денег – мелкокалиберный пистолет-пулемет «Корсар», два пистолета «Рекон», один из которых разместил на левом бедре, а второй в оперативной кобуре. На плечевом ремне кобуры также поместил нож рукоятку вниз. Любовно погладив Корсара, я снова открыл характеристики своего оружия и боеприпасов:

Пистолет «Рекон»

Боеприпас: 4.71x18

Прицельная дальность: 20 метров.

Боевая скорострельность: 40

Режимы стрельбы: одиночный.

Состояние: 100 %

Вес: 0.63 кг

Магазин к пистолету «Рекон»

Боеприпас: 4.71x18

Количество патронов: 16

Состояние: 100 %

Вес: 0.13 кг

Патрон нарезной «4.71x18»

Урон кинетический: 9-12

Урон проникающий: 4-7

Состояние: 100 %

Вес патрона: 3.2 гр

Мелкокалиберный пистолет-пулемет «Корсар»

Боеприпас: 4.71x18

Прицельная дальность: 50 метров

Боевая скорострельность: 400

Режимы стрельбы: одиночный, автоматический.

Состояние: 100 %

Вес: 2.7 кг

Магазин к мелкокалиберному пистолету-пулемету «Корсар»

Боеприпас: 4.71x18

Количество патронов: 50

Состояние: 100 %

Вес: 0.25 кг

Восемь запасных магазинов к Корсару и по две запасных обоймы к каждому пистолету. Патронов же набрал с огромным запасом, набив грузоподъемность почти до отказа. Надеюсь хватит, иначе придется раньше возвращаться. Самое главное, установил на Корсара демпфер звука вместо ДТК. При условии, что у меня дозвуковые патроны, то он будет неплохо работать в качестве глушителя. Лучше, конечно, был бы ПБС с обтюраторами, но таскать с собой кучу сменных резинок и менять их каждые пару магазинов геморройно. Спустившись вниз и подойдя к информационному терминалу, возле входа, оплатил комнату еще на неделю. Сначала дернулся зайти к Литаре, но передумал и отправился к воротам, выводящим из форпоста.

Преодолев шлюз, выводящий наружу, я взял наизготовку ПП и медленным шагом двинулся снова вдоль стены, выбирая для себя не особо захлавленную улицу, чтобы углубиться по ней в город. Начав углубляться по выбранной улице, я перешел на крадущийся шаг, ставя ногу на внешнюю сторону носка и плавно перекачивая до полной фиксации стопы на поверхности. Немного неудобный и крайне медленный способ передвижения, который при этом обладает большим плюсом – так можно передвигаться максимально тихо, и на каждый метр передвижения у меня хватало времени, чтобы внимательно осмотреть пространство перед собой. Пройдя метров пятьдесят по улице, я заметил шевеление в одной из куч строительного мусора. Присев на правое колено и наведя ствол Корсара на кучу, левой рукой подобрал небольшой камушек и швырнул его примерно в область шевеления, сразу схватившись за цевье, стабилизируя оружие.

Помня первую встречу с местными мобами, я ожидал очередной выкидыш хардкора и был немного удивлен, когда на меня выскочили две классические крысы. Правда, каждая из них была размером мне по колено и надпись над ними указывала о наличии третьего уровня. Держа на прицеле крысу, которая вырвалась немного вперед, я подпустил ее метров на семь и выдохнул излишки воздуха из легких, чтобы успокоить диафрагму. Сделав короткую очередь по первой, я, не разглядывая результат, небольшим поворотом корпуса перенес прицел на вторую и дал еще одну очередь патронов на пять. Снова вернув прицел к первой, обнаружил ту уже без признаков жизни. Вторая же крыса еще дергалась на полу, но уже не могла самостоятельно передвигаться. Патроны нужно экономить, поэтому пошел добывать ее ножом, слегка опустив дуло Корсара, но все равно продолжая сжимать его рукоять.

Вогнав пару раз нож в основание черепа крысы, вытер нож об ее же затихшую тушку. Внимательно осмотрев оба тельца, с грустью обнаружил в первой всего два пулевых отверстия, а во второй одно. Сменив магазин, добил его патронами. Так, десять вошло, один в патроннике. Как итог, из девяти выпущенных пуль – всего три попадания. Результат удручает. Конечно, количество попаданий можно было посмотреть и через логи, но, к сожалению, попадания уже по мертвой тушке они не учитывают, а меня интересует моя реальная точность, а не количество нанесенного урона. Это мне нужно для определения оптимальной дистанции боя при текущем уровне развития навыка. К сожалению, сейчас я могу вести хоть немного результативную стрельбу на расстоянии до пяти метров.

Оставив тушки валяться на месте, двинулся к куче строительного мусора, из которой выскочили крысы. Ведь если они там копошились, значит там что-то есть. Аккуратно перебравшись через кучу мусора, обнаружил частично обглоданное тело. Исследовав экипировку, я пришел к выводу, что это был неосторожный новичок с минимальным снаряжением. В другой ситуации я бы все с него снял, но сейчас мне перегруз не нужен. Чуть дальше тела зияла дыра, уходящая под углом ниже уровня пола. Достав из рюкзака небольшой налобный фонарь и уместив на своей многострадальной тыковке, я засунул дуло автомата и свою голову в эту дыру. Судя по неровностям стенок, ее прогрызли крысы. Вела она куда-то в районе канализации или коммуникационных этажей: в зависимости от того, что тут разрабы создали под бетоном. С одной стороны стоило сползая проверить, размеры лаза позволяли, но с другой – меня останавливала вероятность нападения в стесненном пространстве без возможности маневрировать.

Покрутив ситуацию и так, и эдак, решил все-таки лезть. Если там будут в основном подобные крысы, то у меня будет хорошая возможность прокачать навыки. Ну а если меня сожрут, то всегда остается возможность вернуться за своими останками. Решив для себя вопрос посещения обиталища крыс, сразу скинул с плеч рюкзак и прикрепил к нему пистолет-пулемет. Также освободил нагрудные карманы от запасных магазинов, чтобы не давили при передвижении ползком. Высота лаза не позволяла ползти в нем с рюкзаком на спине, поэтому пришлось его привязать куском веревки за щиколотку, и взяв в каждую руку по пистолету, я ползком забрался в проделанный крысами ход.

Ползти пришлось минут пять, замирая при каждом шорохе и вытягивая руки вперед, беря на прицел оставшуюся часть прохода. К счастью, дополз без приключений. Добравшись до выхода из этой норы, я медленно высунул голову, чтобы осмотреть прилегающее пространство. Это была часть бетонной трубы метров семь диаметром. Вдоль правой и левой стенки шло множество более мелких труб и энергопроводов, оставляя по середине метра два с половиной, может даже три, для движения по проходу. Под потолком крепились пучки различных проводов и трубок. Налево проход терялся в темноте и края его не было видно. Справа же в полу зияла огромная дыра, образовавшаяся, видимо, из-за ветхости сооружения. Из провала поступало немного света. Выбравшись на свободное пространство и вернув все, что снял на свои места, я приблизился к провалу, заинтересовавшись источником освещения. Остановившись на краю, я залюбовался открывшимся видом. Я смотрел с высоты метров пятьсот на огромный частично разрушенный мегаполис, у которого местами сохранилось освещение. Он был прекрасен в своем величии, несмотря на разруху творящуюся на его улицах.

– Вот значит ты какой, четвертый уровень, – немного полюбовавшись, я с сожалением добавил, – прости, но я пока еще слишком мал для тебя.

Глава пять: Блуждание во тьме

Оторвавшись от созерцания города внизу, всмотрелся в темноту за зоной освещения фонаря и, тяжело вздохнув, пробурчал себе под нос:

– Ну что, Волпер, пошли чистить эти катакомбы!

Старался продвигаться максимально тихо, внимательно следя за проходом и прислушиваясь к малейшему шороху. Хотя и понимал бессмысленность своих действий: мой налобный фонарь предупреждал о моем приближении еще за долго до того момента, как я мог заметить противника, даже не смотря на мое задранное восприятие. Так в итоге и произошло: небольшая стайка крыс в пять голов атаковала меня намного раньше, чем я их смог увидеть. О их приближении я узнал только по издаваемому громкому пisku, что дало мне возможность заметить и подготовиться к бою.

Как только в круге света появилась первая тварь, я сразу всадил ей очередь и начал отступать назад, стараясь сохранить дистанцию для стрельбы. Потратив полмагазина и убив четырех крыс, я замер в ожидании новых противников, внимательно всматриваясь в коридор, но совершенно забыл про идущие по сторонам трубы, за что и поплатился. Пятая крыса, видимо, бежала по трубам, а не по полу, и заметил я ее только когда она уже прыгнула целясь мне в голову.

Я только успел подставить цевье Корсара под пасть крысы и меня ударом отбросило назад. Пистолет-пулемет вырвало из рук и он улетел дальше меня в темноту. Сгруппировавшись и перекатившись через плечо, я вскочил на ноги, согнувшись в корпусе ожидая нового прыжка крысы. Выдернул правой рукой нож и отвел ее чуть назад. А вот левую я выставил перед собой, с ладонью раскрытой в сторону противника.

Крыса стояла напротив меня чуть согнув передние лапы и раскрыв пасть в хищном оскале, показывая мне свои клыки, с которых слюна капала на бетонный пол. Нас разделяло всего метра два, но эта тварь все не могла решиться прыгнуть на меня. Мой фонарь слепил ее привыкшие к темноте глаза, и крыса, скорее всего, была в замешательстве, не зная в какую точку целится. Судя по всему, она выбрала фонарь, как самое уязвимое место и взметнулась в прыжке, нацелив передние лапы и свою пасть в верхнюю часть моей головы.

Заметив, как крыса немного опускает заднюю часть туловища уже готовясь к прыжку, делаю подшаг левой ногой чуть вперед и влево, а в момент прыжка переношу вес на нее же и проворачиваю корпус, убираясь с траектории полета. Пропустив мимо себя тушу крысы, в полете ловлю ее левой рукой за загривок. Используя инерцию крысы, которая доворачивает меня, валюсь сверху на нее, придавив локтем и корпусом к земле. Оказавшись сверху, не теряя времени, всаживаю в переднюю часть горла зажатый в другой руке нож и возвратным движением расширяю рану.

Секунды через три, когда из ее горла перестала хлестать кровь, крыса прекратила дергаться подо мной. Только легкие содрогания предсмертной конвульсии проскакивали по тельцу. Дождавшись пока тушка крысы не затихнет окончательно, встал с нее и отправился на поиск Корсара. Можно, конечно, было не изгаляться в сложных приемах и просто схватить крысу в прыжке за горло, но у этих тварей есть одна противная особенность: они когтями задних лап могут легко разодрать жертву, в которую вцепились. Как-то наблюдал я подобное в одной из колоний, где кошка сцепилась с крысой.

Найдя и подобрав пистолет-пулемет, сразу перезарядил его, после чего накинул ремень через плечо, чтобы следующий раз не терять оружие. И пару минут отдохнув, не спеша двинулся дальше исследовать эти катакомбы. Минут через десять движения, по левую сторону

от меня, показалась металлическая дверь без единого признака замка. Коммуникации же уходили в стену, по обе стороны от двери. Отпустив Корсара, чтобы он повиснув ремнем на шее освободил мне правую руку, достал ею пистолет.

Приготовившись в случае чего налечь на дверь всем телом, слегка нажал свободной рукой на дверь, приоткрывая щель сантиметров десяти для обзора. Осмотрев открывшееся пространство и не обнаружив опасности, я продолжил постепенно открывать дверь. Когда они полностью раскрылись, моему взгляду предстало небольшое помещение имеющее только пару пустых стеллажей, металлический стол, несколько стульев и рукомойник с доисторическим поворотным краном. Я тут уже размышлял о секретных хранилищах с кучей амуниции под охраной всякой разной спецтехники, а попал в обычное техническое помещение для отдыха техников. Зато есть и плюсы, в таком помещении можно забаррикадироваться и лечь спать не волнуясь о своей безопасности.

Прикрыв дверь, я отправился дальше изучать коридоры. Дойдя до первого перекрестка, по старой мужской традиции повернул налево. Буквально через десяток метров в луче фонаря показались какие-то мясистые щупальца, торчащие в хаотическом беспорядке из стен, пола и даже потолка, проломив своей массой большинство коммуникаций. При взгляде на них нейроинтерфейс молчал, не отображая уровень этих щупалец. Да не только уровень. Такое чувство, что он просто их не видел, данные по ним полностью отсутствовали.

Переведя Корсара в режим одиночного огня, я приблизился на минимальную дистанцию и сделал пробный выстрел по ближайшему щупальцу. Сразу же все щупальца начали молотить по всему пространству, куда могли дотянуться. Интересно, это одно большое существо, пустившее свои щупальца сквозь бетон, или колония мелких тварей, имеющая коллективный раздражитель? Заглянув в логи, я не нашел строки о нанесении урона, хоть пулевое отверстие явно просматривалось. Потратив около тридцати патронов на то же самое щупальце, я не получил результата, хоть это вообще и не вписывалось в игровую логику.

Нейроинтерфейс этих существ или существо не видит, в логах мои выстрелы по нему не отображаются, а самое главное, вся моя пальба вообще не принесла результатов. Щупальце так же продолжало извиваться, не смотря на кучу ран, и истекало белесой жидкостью. Пока я стоял размышляя, заметил, как одна из первых ран начала затягиваться. Весело, у них еще и регенерация имеется. Я засекал время по нейроинтерфейсу и спустя почти четыре минуты рана полностью закрылась, отличаясь от остальной части щупальца только чуть более светлой пигментацией.

Как не крути, но с моим вооружением тут делать нечего. Сюда нужна плазма либо лазер чтобы срезать их под корень. Вызвав карту и оставив в ней пометку об этом проходе, я двинулся в противоположную сторону. По пути частенько попадались одиночные крысы, иногда даже небольшие стаи до пяти голов, которые я методически отстреливал. В среднем тут водились mobs от второго до седьмого уровня – почти классика жанра канализаций стартовых городов во многих виртуальных играх. Примерно каждый километр пройденного пути находил технические помещения аналогичные первому.

Так же, с предосторожностью, я открывал каждое из них и везде меня ждала пустота. Различие в них было только в количестве стеллажей и стульев. Но я не отчаивался и пунктуально наносил каждое помещение на карту в нейроинтерфейсе с пометками о состоянии помещения, чтобы знать, где в случае необходимости можно скрыться. Попутно отмечал все попадающиеся мне лесенки, ведущие к люкам на потолке. Как подозреваю, они должны вести в город, но мне пока еще не удалось ни одного вскрыть. При первой же возможности нужно будет совместить свою карту с картой поверхности, и будут у меня резервные ходы отступления.

Большинство проходов заканчивалась обвалами и различного рода разрушениями, не дающими двигаться дальше. Постепенно оставалось все меньше неразведанных проходов, к которым мне приходилось возвращаться, когда я упирался в очередной тупик. Иногда обрат-

ный путь занимал около двадцати минут, при условии, что в новом проходе чаще всего приходилось сталкиваться с противником всего по два-три раза. В схеме туннелей четко просматривалась система, но частые завалы превратили их в лабиринт. Пару раз окольными путями я даже попадал во все те же туннели, только уже с другой стороны завала.

Побродив по этому лабиринту часа четыре, я забрался в одно из технических помещений и, заблокировав дверь, устало сбросил с себя амуницию. Расстелив спальник на полу, я уселся на него, подобрав под себя ноги, решив немного отдохнуть и попутно подкрепиться. Достав один из пайков, начал методично его пережевывать, тем временем зарывшись в нейроинтерфейс.

Имя: Волпер

Уровень: 7

Опыт: 521/45027

...

...

...

Навыки:

Владение огнестрельными одноручными пистолетами – 12 %

Стрельба с двух рук – 4 %

Владение огнестрельными пистолетами-пулеметами – 25 % (дальнейшее развитие заблокировано до подтверждения статуса специалиста третьего класса)

Владение ножами/кинжалами – 9 %

Перевязка ран в полевых условиях – 2 %

Быстрая перезарядка ручного автоматического оружия – 3 %

Тихое передвижение – 17 %

Профессии: -

Личный счет: 3251 кр

Сиюю, читаю, радуюсь подросшим параметрам, и тут приходит ступор, да такой ядреный, что я так и завис не донеся брикет сухого пайка до рта. Заметив, что сижу с открытым ртом, сначала его захлопнул, а потом конкретно так выматерился, склоняя во всех возможных позах свой интеллект. Потом уже начал сам себя отчитывать, по старой привычке, в голос:

– Что, пердун старый, возомнил себя мега нагибатором? А вот фиг с маслом тебе! Ты не геймер, а краб недоделанный, причем клешни твои растут из задницы. Ну вот кто тебе мешал сразу настроить нормально оповещения?

Вот бывает у меня такое, бросаюсь из крайности в крайность. После встречи с мясоедом оповещения, которые вылезли перед глазами убрал, чтобы не мешали, а когда ложился в регенератор вообще отключил, чтобы не мешали дремать. Прошло уже около суток с того момента, а я до сих пор не то чтобы настроить, даже не вернул им возможность появляться перед глазами. И спокойно себе бегаю, стреляю, не заботясь о том, что творится с моим персонажем. Так, лезем в системное меню. Ага, вот системные оповещения, чуть ниже список настроек и разных шаблонов. О, вот это мне подойдет. Немного покопавшись и подогнав под себя функционал, включил оповещения системы.

Только теперь они появлялись не перед глазами, а в левом нижнем углу, в маленьком полупрозрачном окошке с возможностью прокрутки, там, где раньше была пиктограмма экипированного оружия. Единственное неудобство доставлял маленький текст оповещений, но при мысленной команде оповещение разворачивалось перед глазами. В таком режиме они при

появлении обзор закрывать не будут, но и не пропущу их, а при надобности детально прочитать – всегда можно развернуть. Прокручиваем в самый верх. Ага, это после боя, это я получил деньги за тушку, вот меня уведомляют о полном лечении, чуть дальше списание средств, когда я делал очередную закупку, а вот это интересно:

Внимание! Вы входите в область спонтанно сформировавшегося подземелья «Логово крыс». Подземелье рассчитано на группу игроков уровнем от второго до четвертого.

Внимание! Вы входите в подземелье один. В случае если Вы пройдете подземелье с первого раза, награда будет повышена.

Мать моя женщина, а отец, как это не странно, мужчина, это я, конечно, учудил. Надо же было умудриться попасть в данж и самому не заметить. Только если пораскинуть мозгами, опять наблюдаются странности. Ведь не было никаких барьеров до меня или после, ну или других способов ограничить другим игрокам доступ к данжу, пока я его прохожу, а это наталкивает на неприятные мысли. Ладно, крутим дальше список. Ага, вот и получения навыка тихого передвижения, а вот и ножевой бой открылся, судя по времени, в бою с первой группой крыс. Хм... а вот это похоже мое столкновение с щупальцами:

Внимание! Вы обнаружили существо, отсутствующее в базе данных, классификация существа не возможна, расчет нанесенного урона не возможен. Рекомендуем предоставить запись нейроинтерфейса в исследовательский центр любого форпоста. При предоставлении образца существа награда существенно возрастет.

Внимание! Неизвестное существо заблокировало доступ к части уровня. Прохождение этой части необязательно.

Внимание! При прохождении заблокированной части уровня награда увеличится.

Вот как после этого назвать систему? Сначала она говорит, что «туда можно не ходить», а потом ехидно так добавляет «но там лежат вкусные печенки». Следующее сообщение меня тоже заинтересовало:

Внимание! Вы обнаружили безопасную зону. Заблокировав дверь в инженерную комнату, Вы можете отдохнуть не беспокоясь о своей безопасности. Время, проведенное в безопасной зоне, не идет в зачет общего прохождения.

Вот опять, стоило лишь вовремя увидеть системное оповещение и не пришлось бы тратить кучу времени на проверку этих комнатусек со всеми предосторожностями. Во всем этом радует только одно: тут можно просидеть сколько угодно, не беспокоясь о времени прохождения данжа, значит можно вздремнуть часок, чтобы сбить усталость до нуля и продолжить зачистку. Быстро просмотрел остальные системки, в которых дальше мелькали оповещения об убийствах, начисление денег, поднятии навыков. Одним словом, больше ничего интересного. Доел свой паек, запив его водой из фляги и, выставив будильник в нейроинтерфейсе, залез в спальный мешок, чтобы забыться сном. Перед самым моментом перехода мозга ко сну мелькнула мысль о неправильности сообщения связанного со щупальцами, но ухватиться за нее не успел, погрузившись в пучину небытия именуемую сном.

Разбудил меня мерзкий писк в голове. Выключив будильник, я вылез из спального мешка. Перекусив остатками сухого пайка и снарядив всю амуницию, я готов был к продолжению зачистки подземелья. Окинул еще раз взглядом комнату, в которой отдыхал, на предмет забытых вещей. Не обнаружив таковых, вышел в коридор. Сориентировавшись по карте, двинулся дальше в неразведанные части этого лабиринта.

Примерно через час методического отстрела местных обитателей я увидел свет в конце туннеля. Хотя и двусмысленно звучит, но от фактов не уйдешь. Выключив налобный фонарь, я крадущимся шагом продолжил движение. Туннель вывел меня в большое помещение, куда сходились все коммуникации. Помещение имело три яруса вверх со множеством переходов и мостиков, ведущих к различным агрегатам непонятного для меня назначения. Ну не техник я, могу только отличить бомбу от прибора мирного назначения... Хотя если быть честным с самим собой, то и это мне удастся не всегда. На первом ярусе, на краю которого я сейчас находился, центр зала был свободен.

Только вдоль стен стояли различные крупногабаритные приборы, к которым уходили провода и трубы, сопровождавшие меня всю дорогу по этим лабиринтам. На противоположной от меня стороне возвышалась шевелящаяся гора метров шести высотой, состоящая из крысиных тел. Судя по всему, я пришел к боссу подземелья. Похоже, меня тут ждет мега крыс неопишуемого уровня с зашкаливающими характеристиками и кучей мелкой шушеры, не дающей мне спокойно его убивать.

Справа от меня раздался писк крысы и я, рефлекторно развернувшись, срезал ее короткой очередью с верхней части одного из приборов. Вспышка понимания, какую глупость я совершил, заставила резко повернуть голову к горе крыс на противоположной стороне помещения. Вся копошащаяся масса резко замерла, выставив множество бусинок глаз в мою сторону и буквально через секунду, издавая многоголосый писк, эта гора сошла лавиной, несясь полноводной крысиной рекой в мою сторону.

– Черт! Черт! Черт! – сквозь сжатые зубы причитал я, отступая вглубь туннеля, при этом поливая крысиные тела свинцом.

Ну вот почему у меня в этой игре с самого начала все идет через задний проход? Похоже, я расслабился на пенсии и отвык от постоянного напряжения, держащего мое тело и разум в тонусе. Шаг за шагом я отступал все глубже, не жалея свинца для крыс. О прицельной стрельбе речь даже не шла. Правой рукой прижав Корсар к бедру, я просто водил стволом, зажав спусковой крючок. В то же время левой доставая новые магазины, пустые же я просто выщелкивал на пол. Времени едва хватало на саму перезарядку, хоть магазина и хватало примерно на семь или восемь секунд непрерывного огня.

Но крысы, обогнавшие своих сородичей по трубам, старающиеся в прыжке добраться до моего горла, вынуждали подставлять левую руку под их пасти, а потом ударом повисшего на руке тельца о ближайший твердый предмет, уже я заставлял их отцепиться. Также мое движение замедляли редкие одиночки, прорвавшиеся сквозь шквал огня и вцепляющиеся в мои ноги. На третьем магазине от ствола Корсара начал виться легкий дымок, на шестом он уже раскалился и давал небольшое освещение, разгоняя немного темноту прохода, в который я отступил.

Зарядив последний магазин, я еле слушающейся от ран рукой отстегнул ремень пистолета-пулемета, чтобы, когда закончится магазин, быстро скинуть Корсар и, нащупав рукоять пистолета, потянул его из кобуры. В этот момент мой боевой друг, к сожалению, меня подвел, банально заклинив. Ну вот не рассчитаны такие машинки на столь интенсивную стрельбу. Это вам не пулемет. Выдернув освободившейся рукой второй пистолет, с двух рук вслепую всажи-

вал пулю за пулей чуть опустив пистолеты, стреляя в пол примерно в двух метрах перед собой согласно карте.

Всего в нескольких метрах позади меня было инженерное помещение, в котором был шанс укрыться, но буквально сразу же удар в корпус сбил меня с ног. От удара я выронил оба пистолета и уже валяясь на земле почувствовал, как в мои конечности впиваются острые зубы крыс. Извернувшись, я выдернул нож и начал колоть и резать, особо не разбираясь куда попадаю. Даже не знаю сколько я махал ножом, но в какой-то момент я осознал, что меня больше никто не грызет.

Ноги и левая рука меня не слушались, относительно целой осталась только правая рука с зажатым в ней ножом. Я полз, преодолевая боль, при помощи единственной целой руки. Эти несколько метров показались мне многокилометровым препятствием. Похоже, пока я полз, то несколько раз терял сознание, потому что эта дорога растянулась для меня в целую вечность с периодическими вспышками сознания. Вот я ползу, сцепив зубы. Тут пытаюсь заблокировать за собой дверь, но в итоге плюнув просто придавил ее своей тушкой. Новая вспышка сознания застает меня при попытке наложить на свои раны повязку. Потом долгий провал во тьму, оставляя меня наедине с призраками моего прошлого.

Затащив Бабая за дерево, я устроил его голову на корне, а сам, уместившись рядом, взял на прицел проход в кустах, через который мы сюда забрались. Почти сутки мы уходим от погони, и за последние полтора часа преследователи не показывались. Надеюсь, они нас потеряли. Бабай был совсем плох. Четыре часа назад он получил в живот заряд плазмы, который прожег костюм и нанес ему серьезную рану. Несмотря ни на что, я старался вытащить его к своим. Он не просто был моим напарником, он научил меня всему, что я знаю. Взял тогда еще совсем зеленого бойца под свою опеку и не раз вытягивал из разных адских ситуаций. Сейчас помощь была нужна ему, и при любых обстоятельствах я его обязательно вытащу.

– Сокол... – прерывисто начал он.

– Не волнуйся, Бабай, еще часа три, максимум четыре, и дотащу тебя до наших...

– Помолчи... Тяжело... Говорить... – оборвал он меня, с трудом выдавливая каждое слово. – Больше... Не могу... Терпеть... Со мной... Не выйдешь... – помолчав с минуту, переводя дыхание, он продолжил. – Информацию... Нужно... Доставить... Ты знаешь... Правила... Помоги... Сам... Не смогу...

После этих слов с тихим шипением шейные пластины отсоединились от шлема и съехали вниз, давая возможность снять шлем. Сейчас не надо было снимать шлем, он просил совсем другого, но я не мог решиться. Да, я понимал важность информации оказавшейся у нас на руках, и да, я знал это чертово правило разведки, написанное тоннами крови. Но не мог, это ведь был Бабай, который был мне, как отец.

– Не тани... Прошу...

И я решился! Достав нож, я всадил его в открытое горло, рассекая гортань и перерубая шейные позвонки. Быстрая смерть, вот о чем меня просил Бабай. Это только в романтических рассказах разведка своих не бросает и так далее, но в реальной жизни все выглядит совершенно по-другому.

– Спи, старый друг. Такие, как ты не умирают, они просто возвращаются на небо для перегруппировки.

С огромным камнем на сердце я развернулся и пополз на точку встречи с группой эвакуации. Через пять минут позади меня раздался небольшой взрыв – это сработала система ликвидации, вшитая в наши костюмы, которая в случае смерти срабатывает по таймеру, при условии, что в зоне поражения не осталось дружественных целей. Потом, когда я вернулся на базу, я начал пить, много, почти неделю не просыхал, но даже командир части молчал, когда я попадался ему на глаза еле держась на ногах. Через месяц пришел наградной лист на Бабая, его удостоили хрустальной звезды. Посмертно.

Глава шесть: Бывало и хуже

Очнулся я, к своему удивлению, все в той же комнате от дикого голода и жажды. Поврежденные конечности ныли болью и плохо слушались. Окинув взглядом интерфейс, я обнаружил, что значение жизни замерло на четырнадцать единицах. Зато жажда и голод были заполнены полностью, а шкала усталости замерла на половине и прямо на глазах пополнилась еще на единицу. Включив фонарь, подтянул к себе здоровой рукой рюкзак, который почти выпотрошенный валялся рядом. Выдернул паек и набросился на него, глотая куски практически не жуя. Утолив первый голод и влив в себя почти целую флягу воды, почувствовал облегчение и начал осматриваться.

Я почти весь был в кровоостанавливающем порошке и, судя по изодранным пачкам вокруг меня, вскрывал я их зубами. Ноги и левая рука были перебинтованы в несколько слоев, при этом бинты держались на честном слове. Знатно меня потрепало, я вообще удивлен что выжил. Интересно, кстати, как? Для получения ответа на этот вопрос, я зарылся сначала в логи, но там как обычно была только сухая статистика цифр нанесенного и полученного урона, плюс начисление опыта. Пришлось переходить к системным сообщениям. А вот тут уже все было намного интересней.

Внимание! Вам нанесена травма левой руки. Подвижность руки снижена до полного восстановления конечности.

Внимание! Вам нанесена травма правой ноги. Скорость движения и грузоподъемность снижены до полного восстановления конечности.

Внимание! Вам нанесена травма левой ноги. Скорость движения и грузоподъемность снижены до полного восстановления конечности.

Внимание! Вы находитесь при смерти. Необходимо оказать первую помощь, иначе вы умрете.

Внимание! Вы смогли заблокировать все источники кровотечения. Потеря здоровья остановлена.

Поздравляю! Вы смогли выжить при одной единице здоровья.

Награда: Запуск функционала нейроинтерфейса по стимуляции регенерации клеток.

Поздравляю! Вы получили достижение «Шаг за грань».

Условия получения: Выжить при значении жизни равной единице без посторонней помощи.

Награда: Получение навыка «Регенерация».

Награда: Нагрудный знак, видимый всем владельцам нейроинтерфейса. Режим отображения включается в системных настройках.

Внимание! Шкала жажды опустошена. Попейте, иначе начнется ухудшение состояния здоровья.

Внимание! Шкала голода опустошена. Подкрепитесь, иначе начнется ухудшение состояния здоровья.

Внимание! Регенерация остановлена.

Причина: отсутствие необходимых элементов в организме.

Вот значит даже как. Теперь у меня есть регенерация, но для ее работы нужно хорошо питаться. Глянув на часы в интерфейсе, у меня глаза полезли из орбит. Оказывается, с момента начала боя прошло уже семь часов. Хотел было глянуть еще статус персонажа, но резкий приступ сонливости подкосил мое сознание. Так я и заснул, не донеся до рта очередной кусок сухого пайка. Второй раз я очнулся от настойчивого писка системного сообщения:

Глобальное сообщение! Было создано первое клановое объединение в статусе свободного военизированного формирования под названием «Легион». В качестве поощрения правительство Альфарима выделяет территорию под представительство и дает пятнадцатипроцентную скидку во всех правительственных учреждениях.

Ага, вот и первый клан создали. Что-то медленно они. Обычно в новых играх еще в первые часы начинают кланы штамповать. А тут – к концу третьего дня и только первый клан зарегистрировался. Но это все дела гильдейские, меня они не касаются. Мне бы хоть в текущей ситуации разобраться. На шкале жизни отображалось значение в сорок три единицы, усталость пустая, а жажду с голодом сейчас обнулим осточертевшим пайком. Попытка пошевелить рукой увенчалась успехом и даже без болезненных ощущений.

Пару раз согнув и разогнув левую руку, начал экспериментировать дальше. Подключил к разминке пальцы и в конце даже сделал пару вращений разными суставами. Боли не было совсем, только рука серьезно потеряла в гибкости и некоторые движения вообще не удавались. Проверка ног дала почти те же результаты. Я даже осмелился подняться и пройти по комнате пару раз: от одной стены до другой. Тихо передвигаться у меня точно не получится – во время движения приходилось подволакивать правую ногу, которая почти не гнулась в колене. Снова привалившись спиной к двери, я вызвал статус персонажа.

Имя: Волпер

Уровень: 9

Опыт: 10223/94557

...

...

...

Достижения:

Шаг за грань – Вы заглянули в лицо самой Смерти. Кто Вы? Везунчик или Неудачник? Ведь не только Вы заглянули в глаза Смерти, но и она заглянула в Ваши.

Награды:

Нагрудный знак «Воля к жизни» – треугольный знак с изображенной на нем рукой, сжимающей в кулаке окровавленное сердце. Каждый настоящий воин, видя этот нагрудный знак, будет с уважением к Вам относиться за ваше стремление выжить. Ведь главный приказ – это выжить, чтобы выполнить остальные приказы.

Травмы:

Поврежденные сухожилия левой руки. Понижено владение левой рукой из-за разорванных сухожилий. Для лечения травмы необходимо обратиться за медицинской помощью с хирургическим вмешательством.

Дисфункция правого коленного сустава третьей степени. Крайне ограничен функционал сгибания и разгибания правого коленного сустава. Может вызывать периодические боли. Понижен максимально переносимый вес на двадцать процентов. Понижена скорость передвижения. Увеличено количество производимого шума при движении. Для лечения травмы необходимо обратиться за медицинской помощью с хирургическим вмешательством.

Личный счет: 5820 кр

Едрить тебя налево через правое плечо, да вокруг ствола и под гранату, да еще и без чеки. Ого, сколько мне насыпали всякой всячины. Я уже было размечтался, что регенерация все поправит, но нет, остались последствия, которые, к сожалению, можно решить только двумя способами: либо к медикам, либо на респаун. На респ я всегда успею, а сейчас лучше подкрепиться и попытаться найти свое оружие. Снимать бинты пока не стал, рассудив, что, когда выберусь отсюда, все равно пойду сразу к медикам, пускай они и снимают. Собрав обратно в рюкзак все раскиданные вещи вплоть до оберток перевязочных материалов и разместив его за спиной, я, сжимая в правой руке нож, медленно начал открывать дверь.

От двери вглубь коридора тянулась широкая кровавая полоса. Вроде всего метров пять расстояния, но для меня тогда они показались целым километром. В точке, откуда начиналась кровавая дорожка, обнаружились первые тушки мертвых крыс. Внимательно осмотревшись по сторонам и не обнаружив живых, я не спеша поковылял по коридору. Немного в стороне от первых трупиков валялся Рекон. Подобрал его и сразу перезарядив, я почувствовал невероятное облегчение: вот теперь можно и повоевать. Осмотревшись в поисках второго пистолета, к своему удивлению, его не обнаружил.

Перевернул где-то с десятков тел, под одним из них нашла пропажа. Пистолет был весь в крови и непонятных ошметках органического происхождения. В таком состоянии он для боя не годился, поэтому я просто засунул его в кобуру, при этом левой рукой попал только со второго раза. Медленно и не спеша я двигался вглубь туннеля, постепенно приближаясь к тому помещению, где начался бой, попутно проверяя под крысами наличие своего снаряжения. Корсар я нашел буквально метров через семь от пистолетов. Немного помучавшись, выщелкивая заклинивший патрон, я все-таки смог привести его в относительно боевое состояние.

Быстро дозарядив магазин, двинулся дальше, останавливаясь возле каждого найденного магазина, чтобы набить их патронами. Конечно, это было рискованно снаряжать магазины посреди прохода усеянного трупами крыс, постоянно ожидая нового нападения, но не иметь возможности отстреливаться – еще рискованнее.

На подходе к залу пришлось снова выключить фонарь, чтобы не выдать себя. Максимально тихо, на сколько это получалось, я подобрался к выходу в зал и, аккуратно высунув голову, осмотрелся. Зал примерно до середины был захламлен валяющимися крысиными трупами. А сама гора на противоположном крае стала вдвое меньше и теперь состояла не из шевелящейся массы крысиных тел, а из всякого хлама и мелких костей. Как я не вглядывался, но в зоне моей видимости не смог обнаружить ни единой крысы.

Выйдя из туннеля и приготовившись к новому бою, сделал пробный выстрел по куче мусора. К моему удивлению, после непродолжительного копошения из кучи вылезло всего шесть крыс. Они были в крайне плачевном состоянии: дыры от пулевых ранений, еле передвигающиеся тушки, а одна вообще ползла только за счет передних лап, тянувших за собой заднюю часть тела по полу. Быстро добив их прицельными выстрелами, я начал медленно двигаться к куче, не спуская с нее прицела. Два шага – замер, еще два – снова замер.

Когда оставалось метров пять, мусорная куча зашевелилась, исторгнув из себя огромную тушу метра полтора в холке. Я уже хотел было попрощаться с жизнью, когда обратил внимание,

что этот моб еле двигается. А перегородив своим телом проход, который образовался за ней, вообще замерла на месте, развернув ко мне морду и выставив на обозрение клыки в пасти. Система подсветила моба и ввела меня в небольшой ступор.

Крысиная Матка, 15 уровень

Нет, меня не уровень ее ввел в ступор, а то, как в тот же момент у нее из-под брюха выскочило маленькое нечто с локоть длиной и абсолютно лысое. Она же резким движением лапы снова задвинула это существо за себя, резко приподняв брюхо и сразу же опустив его. Но даже за этот короткий момент я успел заметить и вторую надпись:

Крысиный Детеныш, 0 уровень

Похоже, это действительно крысиное логово, со всем причитающимся в виде гнезда и детенышей в нем. Вся эта стая, которая пыталась меня загрызть и которой, кстати говоря, почти удалось это, похоже, просто защищало потомство. Могу ошибаться, но вроде крысам, как виду, это не свойственно. Хотя я не биолог, поэтому не уверен. Это, конечно, могло бы выбить слезу, но не у меня. Переведя флажок огня на автоматический, я всадил весь магазин в район головы крысиной матки.

Она, было, дернулась ко мне, но успела проползти буквально два метра и сдохла. Ну а что она хотела? Отожравшись до непомерных размеров, эту неповоротливую гору сала можно было даже ножиком расколупать, особо не напрягаясь. Сменил магазин, перевел на одиночный огонь и, достав пистолет, устроил себе пятнадцатиминутное сафари по отстрелу мелких грызунов, которые особо даже не разбегались. Добив последнего, получил оповещение системы:

Поздравляю! Вы зачистили спонтанно сформированное подземелье «Логово крыс». (Дополнительный уровень не очищен)

Награда за прохождение: 20 000 опыта, 3 000 кредитов

Награда за одиночное прохождение: 30 000 опыта, 4 500 кредитов

Награда за прохождение с первого раза: 50 000 опыта, 10 000 кредитов

Вы можете сообщить о зачищенной территории в ближайший форпост для увеличения его зоны контроля. (Неочищенный дополнительный уровень будет зачищен силами форпоста)

Вы можете оставить подземелье как скрытую локацию, тогда будет возможность зарождения на его территории новых монстров. (Неочищенный дополнительный уровень может разрастись на все подземелье или полностью исчезнуть)

Вы можете передать данное подземелье в собственность кланового формирования, но если не будет регулярных зачисток, подземелье снова перейдет в статус свободной локации. (Неочищенный дополнительный уровень может быть зачищен силами кланового формирования)

Ну, насыпали от всей души. Но я не понял, где убер плюшки, мега пухи, имба костюмы? Я прям чувствую себя обворованным. Если серьезно, то количество странностей только растет, но сейчас не до этого, надо еще выбраться отсюда и дойти до форпоста. Потратив минут двадцать на обследование кучи мусора, из которой состояло логово, разочарованно двинулся дальше по первому ярусу обследовать помещение. Множество агрегатов непонятного назначения, похоже, составляли комплекс обслуживания. Некоторые имели приборные панели, другие давали доступ к трубам посредством герметично закрывающихся люков. Облазил я все, даже

забрался за несколько приборов неплотно поставленных возле стены. К моему сожалению, тут было абсолютно пусто.

Тоже самое меня ждало и на втором ярусе, а вот третий меня заинтриговал. На первый взгляд тут тоже было пусто в плане трофеев, но меня заинтересовал небольшой изгиб переходного мостика, зачем-то подходящий в одном месте к стене. Подойдя ближе, лег на металлический пол и, свесив голову, заглянул под мостик. Странно, крепежей к стене не было. Не знаю, сработало мое задранное восприятие или просто наметанный глаз обратил внимание на деталь не несущую конструктивного назначения, но как итог внимательного обследования стены, стало нахождение небольшого зазора практически посередине изгиба мостика.

Щель вертикально делила стену на примерно равные половины. Я обратил на нее внимание по нескольким причинам. Во-первых, она была высотой два с половиной метра. Во-вторых, по краям зазора материал стены немного потемнел, что свидетельствовало о движении воздуха, окисляя материал, из которого была выполнена стена. Если бы не было этого потемнения, я бы, скорее всего, вообще не заметил этот зазор, настолько он был плотно пригнан. Способа открытия этой двери визуалью не наблюдалось, пришлось обследовать все доступное пространство руками. И практически уткнувшись носом, пятнадцать минут мучений были вознаграждены нахождением лючка, который поддавался под нажатием руки и очерчивал при этом небольшой прямоугольник. Помучавшись с ним еще пару минут, сообразил механизм открывания. Легкое нажатие пластины в стену и смещение влево открыло мне доступ к карта-приемнику, рассчитанный, похоже, на магнитный или цифровой ключ на карточном носителе.

Внимание! Вы нашли тайник, – булькнуло с запозданием сообщение системы.

Лучше бы сказала мне, как его открыть, чем описывать уже произошедшие события, мысленно пробурчал я. Сделав пару шагов назад, я уселся на рюкзак и уставился на карта-приемник, размышляя над тем, как можно взломать этот замок. Ну не технарь я! Взорвать что-то или разломать – это всегда пожалуйста, а вот разобраться в электронике – это уже не ко мне. Хотя можно и разломать... С этой мыслью достал нож и направился выковыривать всю эту электронику из стены. Спустя полтора часа, убитого в хлам лезвия ножа и кучи матерных эпитетов, передо мной висел карта-приемник соединенный шлейфом с непонятной платой и сама плата, висящая на двух парах проводов, уходящих от нее в разные стороны в стене.

Если рассуждать логически, то карта-приемник считывает идентификатор, передает данные на плату, которая его проверяет и, если ее все устраивает, подает сигнал на двери об открытии. Остается вопрос в сути сигнала: если он цифровой, тогда все мои труды насмарку, если же электрический, то шансы есть. Отрезав провода от платы, я зачистил каждый из них по отдельности и начал коротить их между собой в разных комбинациях. К моему счастью, слева послышался шум раскрывающейся двери, и подхватив Корсар, я изготавился к бою, держа на прицеле открывающийся проход. Створки подались чуть вглубь стены и разъехались в разные стороны, утопая в боковых стенах.

Поздравляем! Вы нашли древний тайник, но будьте осторожны, неизвестно что Вас там ждет.

Вы приобрели навык Поиск тайников.

Вы приобрели навык Механический взлом замков.

Поздравляю! Вы получили достижение «Сквозь все преграды»!

Условия получения: уничтожить преграду, которая мешает Вам добраться до цели, непредусмотренным способом.

Награда: возможность добраться до своей цели.

Система что, издевается надо мной? Ну ладно навыки, они вроде вписываются в мои действия, а вот награда за достижение просто выносит мне мозг. В очередной раз поразившись вывертам системы, я закинул за спину рюкзак, вооружился и двинулся, прихрамывая, в открывшийся проход. Пройдя метров тридцать, попал в небольшую кубическую комнату метров шести длиной. Справа были расположены четыре каркасных койки, а в самом углу стоял пластиковый стол и два стула возле него. Слева же была оружейная стойка, шкаф и три закрытых прямоугольных ящика. В дальнем углу была еще одна небольшая дверца, куда я первым делом и двинулся. За дверью оказалась душевая.

Не увидев тут ничего интересного, отправился исследовать доставшееся мне добро. Откинув защелки на первом ящике, я ожидал увидеть что угодно, но только не полный ящик просроченных сухих пайков. Просмотрев на полустертую дату на упаковке, потом в нейроинтерфейсе на местный год, я тихонько присвистнул. Возраст тайника оказался триста девятнадцать лет. Бросив пакет обратно, перешел ко второму ящику. Тут мне уже больше повезло: сверху в ящике лежало четыре странного вида винтовки с длинным стволом и цифровым прицелом. Под ними, в два слоя, лежали энергобатареи. Подсоединив по очереди несколько батарей к винтовкам, я так и не добился от них оживления.

Похоже, за триста лет они полностью потеряли заряд. Пересчитав батареи, понял, что к каждой винтовке идет комплект из одиннадцати штук – одна основная и десять запасных. Перейдя к третьему ящику, нашел там комбинезоны, на вид из мягкого кевлара или какого-то композитного материала. Еще там были очки, закрывающие пол лица и, судя по толщине дужек и стекла, напичканные электроникой. Вспомнив про то, что я в игре, перенес один комплект всего найденного на койку и начал по очереди открывать информацию о предметах.

Древний комбинезон.

Информации нет.

Вес: 2.7 кг.

Древняя винтовка.

Информации нет.

Вес: 3.3 кг.

Древние очки.

Информации нет.

Вес: 0.4 кг.

Древний источник питания.

Информации нет.

Вес: 0.2 кг.

Информации узнал просто кучу! Хоть вес определило и на том спасибо. Быстро подсчитав вес, начал выбрасывать весь запас пищи из рюкзака, оставив только один паек про запас. Собрав в рюкзак два комплекта вещей и оружия, еле втиснувшись в переносимый вес, собрался уже на выход, но взгляд упал на шкаф, который я еще не проверил. Скинул обратно рюкзак и направился к шкафу, на оружейный стеллаж я даже не обратил внимание – там сразу было видно, что он пустой. Подойдя к шкафу, начал проверять все отсеки и шкафчики, но меня ждало разочарование: я нашел там только пыль. Снова подобрав рюкзак, я, ковыляя, направился на выход. Надо будет после медиков сразу вернуться сюда и забрать оставшиеся два комплекта. Выйдя из тайника, я убрал все следы взлома, закинув все лишнее вовнутрь про-

хода. Снова коротнул необходимые провода, дождался закрытия дверей и опять закрыл нишу, в которой раньше был карта-приемник.

До выхода я своей ковыляющей походкой добирался полтора часа. На последнем повороте остановился и задумался, ведь и хочется зайти в дополнительный уровень, но в то же время у меня нечем было уничтожить эти щупальца. Поколебавшись пару минут, с сожалением двинулся на выход. Снова привязав рюкзак к ноге, с пистолетом в руках пополз по неудобному лазу. Уже на середине пути сообразил выключить налобный фонарь, чтобы не демаскировать свое появление. Добравшись до края лаза, я не спешил вылезать, давая глазам привыкнуть к изменению освещения, заодно прислушиваясь к окружающей обстановке. Через несколько минут, когда глаза перестало резать от более яркого освещения, я уже собрался выбраться из лаза, но меня остановил донесшийся до меня диалог:

- Ты уверен, что стоит тут делать засаду?
- Да не ссы, все будет отлично! Нам осталось всего пять килов сделать!

Судя по звуку осыпи камней, они забирались на гору строительного мусора, за которой начинался лаз, в котором я сидел. Через пару минут пыхтения, они уместились чуть правее лаза, видно, спрятавшись за верхушкой кучи, маскируясь от обнаружения с дороги.

– Слышь, Гнутый, а ты уверен, что нас возьмут в эту банду неписей? – снова завел свой пессимизм первый голос.

– Блин, ну ты же сам слышал – убьем и обчистим десять репликантов, они возьмут нас к себе и перепрошьют нейроинтерфейс, чтобы уровень вреда не светился. Саму систему это не обманет, но вот остальные не будут видеть этот уровень. Да и потом поднимемся по иерархии. Думаю, там классные ништяки доступны будут.

– О, Гнутый, смотри, два каких-то нуба идут.

– Все, тихо! Стреляешь после меня, только нехрен палить на весь магазин, как прошлый раз.

– Да помню, помню. Короткими очередями, не задерживая палец на курке больше, чем на полторы секунды. Ты мне уже все уши прожужжал.

– Да тихо ты! Они уже приближаются, – зашипел так называемый Гнутый и ПКшники замолчали, ожидая своих жертв.

Глава семь: Договор

Я лежал и размышлял. Нет, не о том, что делать, тут все просто. Я размышлял о новой для себя информации. Учитывая, что можно вносить изменения в нейроинтерфейс, появляется слишком большой вопрос доверия к информации, которую дает система о собеседнике. Прямо целое непаханое поле для различных шпионов, диверсантов и просто организованных преступных группировок. К сожалению, слишком мало информации для анализа возможности использования этого нюанса игры. А тут еще и стрельба началась. Похоже, ПКшники уже обрабатывают своих жертв, значит и мне пора на выход.

Как только выполз из лаза, подтянул к себе рюкзак и быстро отвязал его от ноги, не спуская взгляда с двух игроков, которые расположились ко мне спиной и вели огонь куда-то в сторону дороги. Полные дилетанты. Не проверили тыл. Делая засаду, не обеспечили себе пути отхода. Вот и будем наказывать их за беспечность. Отстегнув от рюкзака Корсар и взяв его на изготовку, всадил по короткой очереди в затылок каждому из неудавшихся ПК. Кинув взгляд в логи, удовлетворенно хмыкнул. Не только у крыс, но, похоже, и у остальных попадание в незащищенные жизненно важные органы вызывает гигантские криты. Система наградила меня опытом и зачислением двух убийств людей в категории преступники.

– Эй, болезные, есть там кто живой? – крикнул я, не высовываясь, а то еще пулю получу ненароком.

– Иди на *****! – донеслось в ответ.

– Раз отвечаете, значит живые есть, – продолжил я, не обращая внимание на маты, попутно надевая рюкзак. – Так вот, болезные, этих олухов, что по вам стреляли, я положил! Шмот с них можете забирать, я сейчас выхожу вдоль стены и иду на форпост. Если хоть один безмозглый хотя бы чихнет в мою сторону, устрою вам встречу с респауном. Доходчиво объяснил?

Согласен, переговоры я веду хреново, но либо у них есть мозги и они пропустят меня, либо буду заливать свинцом, пока мозги не появятся. Буквально через пяток секунд раздался ответ:

– Хорошо, если все так, как ты сказал, то иди с миром!

Странно, слишком быстро они согласились. Где требование гарантий подтверждения своих слов? Да даже банального «а ты правду говоришь?». Ну вот нет всего этого. Взяв пистолет-пулемет наизготовку и наведя ствол примерно в сторону голоса, стал не спеша двигаться боком вдоль стены. Выйдя из-за прикрытия состоявшего из кучи строительного мусора, скорректировал прицел на ржавый остов какого-то агрегата, бывший раньше, скорее всего, транспортом. На открывшемся пространстве – это единственное место, которое могло служить укрытием от пуль. Да и присмотревшись, увидел оружие, торчащее между металлическими элементами. Продолжая двигаться боком вдоль стены, постепенно огибал это укрытие. Когда в поле зрения показались два игрока, которые держали там оборону, я замер. Теперь понятно, почему они приняли мои условия.

Один стоял на колене и провожал меня дулом автоматического оружия, а вот второй лежал за ним и пытался куском своей футболки перевязать рану в районе бедра. Вроде не отличаюсь жалостью, но вот тут меня прям дернуло. Выставив левую руку ладонью к ним, я медленно снял одну лямку рюкзака и, перевесив его на бок, достал предпоследний перевязоч-

ный пакет. Положив его на пол, я снова одел полностью рюкзак и двинулся дальше. Обходя игроков, крикнул им напоследок:

– Это перевязочный пакет, оставляю его тут. Вам он пригодится.

Мизерная часть внутри меня сопротивлялась такому решению, но при этом я понимал, что они мне не враги. В связи с этим, я решил дать им хотя бы возможность не отправляться на респ. Поможет это им или нет – меня уже не волновало, но моя совесть была чиста. Я дал им шанс, дальше все зависит только от них. Удалившись от игроков метров на тридцать, я скрылся за очередным поворотом дороги и, развернувшись, поковылял своей хромающей походкой на форпост.

Зайдя на территорию форпоста, я сразу отправился к себе в комнату и сгрузил все добро в ближайшем углу. Критично осмотрев кучу, понял, что надо будет найти комнату больше (а лучше дом!) и сделать там нормальный склад. Взяв один комплект найденного добра, я отправился на встречу с инженерами. Добравшись до исследовательского центра, я первым делом попросил позвать представителя инженерного отдела и представил перед его глазами свои находки. Представитель инженеров внимательно осмотрел предложенные ему вещи и резюмировал:

– Вещи, конечно, технологичные, но вот интереса особо не представляют, могу выплатить за них... скажем... к примеру... три тысячи, – а у самого глаза, прям, бегают, не останавливаясь на одном месте. А еще он избегает встречаться со мной взглядом. Но и мы не пальцем деланы.

– Ладно, договорились... – он сразу засиял, но я его тут же обломал. – Не буду предлагать вам этот мусор, пойду в магазин, торговцам отнесу.

Он стоял и как рыба хлопал открытым ртом, издавая эканье вперемешку с мычанием, в зависимости от того, в каком положении была его двигающаяся челюсть. Тем временем я начал укладывать все обратно в рюкзак, но он, прижав все рукой, начал восклицать:

– Подождите, молодой человек! Да, эти вещи имеют совсем небольшую техническую значимость, но ведь имеют. Давайте так, сколько вы за них хотите?

– Триста! – после моих слов его глаза напоминали две консервные банки.

– Какие триста? Ты мне что, молекулярную энергостанцию предлагаешь? Да этому бараклу красная цена – десять тысяч! Нет, вы посмотрите на него, триста тысяч ему подавай. А лицо маслом не намазать, чтобы не треснуло? – под конец своего монолога он аж раскраснелся.

– Вы правы! – спокойным голосом согласился я с ним. – Двести пятьдесят – самое то для этих вещей, о которых в базе данных нет информации.

– Вот! – он вскинул палец вверх, показывая важность момента. – Ты сам сказал: в базе данных о них нет информации. Может это вообще приспособление для насыщения воды углекислым газом и комбинезон рабочего, который проводил такую операцию. А я по доброте душевной согласен забрать это барахло аж за двадцать тысяч.

– Ты что, совсем *****, или страх потерял? – я как-то незаметно для себя тоже перешел на «ты». – Смотри информацию, или тебе очки для зрения подарить? Там ясно написано «Древняя Винтовка». Слышишь? Винтов-ка! А это слово означает оружие. Поэтому меньше, чем двести тридцать можешь даже не предлагать.

В таком ключе наши торги тянулись еще часа полтора, переходя в итоге уже в войну за каждый кредит. Мне этот технарь очень сильно напомнил нашего зампотыла, у которого

ты мог часами выбивать спальный мешок, даже если у него за спиной их целая гора. Даже не потому, что он был такой прижимистый (на боевые выходы он давал все и сразу, частенько даже сверху накидывал нужных вещей), просто в обычных ситуациях такой торг ему доставлял удовольствие. Да и как он мне однажды признался, ему бывает просто скучно, вот он и развлекается таким способом. В итоге мы с техником расстались весьма довольные друг другом.

Я, с пополнившимся счетом на пятьдесят три тысячи двести сорок семь кредитов и обещанием о передаче мне информации по тактико-техническим характеристикам, методами использования и технического обслуживания этих предметов. Он же, похоже, уходя к себе, уже предвкушал как он разберется в строении и поставит на поток подобные девайсы. Выйдя из здания центра и отойдя метров на тридцать, я хлопнул себя по лбу так, что даже в глазах потемнело. Вот идиот! Я же хотел подлечиться, а в центре регенерационные капсулы есть. Развернувшись, я снова поковылял к исследовательскому центру.

Когда я был буквально в нескольких метрах от здания, надо мной раздался оглушительный взрыв. Прыжок спиной назад. Еще в полете выхватываю пистолет из кобуры и, приземлившись на спину, проехал пару метров на ней по бетону. Остановившись в своем скольжении, я уже был готов отражать нападение с уже досланным патроном в пистолете и держа на мушке источник взрыва.

Взрыв произошел на десятом... э нет, быстро пробежавшись глазами по этажам, обнаружил, что ошибся. Не на десятом, а на одиннадцатом этаже. А вот чуть левее того места, где я стоял, упал какой-то человекоподобный объект, сделав небольшую вмятину в бетонном покрытии. Вслед за ним по полу застучали куски стекла, металла и бетона. Фигура поднялась из вмятины и закинула голову вверх, смотря на пламя, вырывающееся из образовавшихся дыр одиннадцатого этажа.

Человек был в каком-то комплекте брони темно-пепельного цвета, полностью повторяющей контур человека, только немного крупнее по размерам. На вид броня была достаточно хрупкая, но я собственными глазами видел, что она ни капли не пострадала, только небольшие разводы сажи остались на ней. Неожиданно передняя часть шлема разъехалась в стороны и с оставшейся частью шлема сложилась в толстый воротник. Под шлемом я обнаружил того техника, с которым буквально пять минут назад торговался.

– Пожарников в экспериментальную лабораторию, – бросил он в микрофон, который крепился у него за ухом и доходил до середины щеки. – Еще вызовите ремонтников. Лабораторию нужно полностью восстанавливать. Еще, Аксель, добавьте в список предупреждающих знаков по лабораториям о запрете вскрытия древнего оружия в лабораториях ниже А-класса защиты. Да, пока не забыл, выпишите Кулькашеву сутки оплачиваемого больничного. Хотя нет, сутки репликация плюс сутки на восстановление морального состояния. Да, Аксель, Вы правы, запишите оплату репликации на счет нашего предприятия.

Я встал и, отряхнувшись, подошел к инженеру, встал рядом и тоже уставился на огонь, продолжавший бушевать на одиннадцатом этаже.

– И как? – задал я риторический вопрос.

– Хреново, – покосился он на меня и снова уставился наверх.

– А ты как?

– Элигионированный экзокостюм, в простонародье элиг. Всего два таких было найдено, в одной экспериментальной лаборатории.

– Ясно. Что теперь?

– А фиг его знает, скорее всего, все уничтожено. Ну не подозревал я, что у него еще и блок миниатюризации заполненный был. Думал энергетическая винтовка нового класса, а оказалось какая-то комбинированная хрень.

– А я теперь что? – продолжал я задавать мега длинные и мега умные вопросы.

– Ну... Если есть еще такие комплекты, могу на тех же условиях выкупить. Лучше, конечно, два или три на всякий случай. Хотя... В открывшихся перспективах могу по сотне за каждый заплатить, если будет больше одного.

– Неее... после такого ядреного бабаха по сотне маловато.

– Значит, есть, – он снова посмотрел на меня, хитро прищурившись.

– Ну не то чтобы есть, но могу достать. Вопрос цены.

А дальше снова пошел торг. Я представляю, как мы сейчас выглядим: вокруг носятся пожарные службы, над нами горит целый этаж и хлопья гари падают нам на головы, а мы стоим такие и спорим за каждый кредит. Сюрреализм в полной красе.

Минут через сорок:

– Слушай, – устало начал я. – А ты, случаем, никаким боком к армейской интендантской службе отношения не имеешь?

– Откуда ты узнал? – удивился он. – Да, я был достаточно долго начальником склада вооружения и боеприпасов Сил Внешнего Фронта.

– Да просто ты мне напомнил нашего зампотыла. У меня даже одно время была теория, что всех интендантов специально обучают прижимистости. Но нет, я проверял, такого обучения не проводят.

– Ха-ха-ха – раскатисто засмеялся он, вытирая от смеха слезы. – Ладно, давай подытожим. Ты мне приносишь еще по две винтовки, комбинезонов и очков, правильно? – дождавшись от меня утвердительного кивка, продолжил. – Я же тебе выплачиваю за каждый комплект по сто девятнадцать тысяч семьсот двадцать одному кредиту. Также после исследований даю тебе всю необходимую информацию для использования и обслуживания такого комплекта, – я снова кивнул, соглашаясь с ним. – Ну и последнее, если я начинаю производство подобных вещей, то тебе причитается по три процента с чистой прибыли.

– Ага.

– Ладно, договорились, – согласился он и протянул мне руку.

Я сжал его руку в ответ, но не отпустил после рукопожатия. В момент, когда он пожимал мне руку, уголок его рта искривился в легкой ухмылке. Мой мозг заработал с бешеной скоростью, я понимал, что где-то допустил ошибку, но не мог понять где. Тут меня практически пронзило воспоминанием, как в первый день несколько игроков жаловались, что система не отображает квесты и приходится все задания держать в памяти. А также слова Литары о том, что сервер фиксирует все наши действия. Не отпуская руки инженера, я широко улыбнулся и произнес:

– Сервер, зафиксируй наш договор! – и да, черт возьми, я был прав! Перед глазами выскочило сообщение.

Внимание! Вы заключаете договор.

Условия договора:

Договор заключается между репликантом «Волпер», идентификационный номер нейроинтерфейса КМ 3585761982 (далее Волпер), с одной стороны и предста-

вителем инженерного отдела исследовательского центра форпоста № 5-17-23, Джерионом Карсо, идентификационный номер нейроинтерфейса АТ 7435844891 (далее Джерион Карсо), с другой стороны. Волпер, со своей стороны, берет на себя обязательство предоставить Джериону Карсо по две единицы предметов – «Древняя винтовка», «Древний комбинезон», «Древние очки» аналогичные тем экземплярам, которые были переданы ранее Джериону Карсо за пятьдесят три тысячи двести сорок семь кредитов. Джерион Карсо, со своей стороны, обязуется оплатить за каждый комплект, состоящий из «Древняя винтовка», «Древний комбинезон», «Древние очки» по сто девятнадцать тысяч семьсот двадцать одному кредиту. Также после исследований данных предметов Джерион Карсо обязуется предоставить Волперу в полной мере всю необходимую информацию по этим предметам для их использования и обслуживания. В случае, если Джерион Карсо будет производить вышеуказанные предметы, он будет выплачивать Волперу три процента от чистой прибыли с продажи данных предметов.

Подтверждаете договор?

Да/Нет

На инженера было приятно смотреть, выражение его лица вещало о том, что он крайне не рад этому договору. Обидно будет, если он сейчас не примет этот договор, но зато я не буду потом обманут на кругленькую сумму.

– Да, подтверждаю договор, – озвучил он, к моему удивлению.

– Да, подтверждаю договор, – я также принял условия.

Поздравляю с успешным заключением договора!

Внимание! Вам доступна вкладка «Квесты», где отображаются взятые вами задания и обязательства согласно договорам.

Внимание! Вам доступен навык «Торговля».

– Не думал, что репликанты уже знают об этой особенности нейроинтерфейса, – сквозь сжатые зубы процедил Джерион. – Извини, но у меня сейчас много дел, поговорим позже.

Повернувшись ко мне спиной, он направился к группе людей, что-то обсуждавших в сторонке. Ему явно не понравилось, что я подтвердил наш договор через систему, значит где-то он хотел меня хорошенько кинуть, скорее всего, даже на деньги. Ладно, разберемся еще с этим, сейчас нужно подлечиться, а потом уже будем решать возникшие проблемы. С такими мыслями я снова направился в исследовательский институт, надеясь там избавиться от травм. Уже заходя в здание, я кинул взгляд через плечо и заметил, как инженер провожает меня взглядом. Чует моя пятая точка, не к добру это всё... Быстро договорившись об оказании мне медицинских услуг и оплатив лечение, я уже через три часа снова стоял в холле здания и приставал к девушкам за стойкой.

– Девоньки, умоляю, спасите молодого и привлекательного человека от ужасной перспективы быть отвергнутым, – да, люблю я периодически доводить девушек до ступора, ну уж очень у них милые мордашки, когда пытаются сообразить, чего от них хочет незнакомый молодой человек. – Поведайте мне, милые создания, что в этой глуши можно подарить прелестной девушке и при этом не вылететь сразу за порог от гнева милейшего создания.

Да, я засранец, и да, я репетировал эти фразы, прежде чем спуститься вниз, но эффект был достигнут. Одна девушка тихонько захихикала себе в кулачок, а вторая с улыбкой ответила:

– Ну если в этой глуши, то Вам остается надеяться только на сладости. Больше ничего столь же надежного Вы, к сожалению, у нас в форте не купите.

– Спасибо вам, прекрасная нимфа, что одарили своей мудростью столь недалекого мужчины, как я. Обещаю, что если Ваш совет принесет свои плоды, то в благодарность за Вашу неоценимую помощь вас ждет столь же приятный подарок.

Расшаркавшись, я развернулся и направился на выход, с удовольствием слушая смешки и шушуканье за спиной. Не, ну а что? Мне не тяжело, а им приятно, ведь чертовски хорошо чувствовать себя молодым, здоровым и приятным для девушек человеком. Выйдя из холла здания, с меня сразу слетела улыбка. Слишком много проблемных моментов в этой игре, а моих скромных навыков не хватает для полного анализа ситуации. Конечно, есть вариант воспользоваться одним из резервных планов, но это также наложит ряд обязательств и на меня, а мне ой как не хочется вешать себе на шею лишние проблемы.

Так, план задач. Первое: покупаем сладости и направляемся к Литаре за разъяснением ряда вопросов. Второе: приводим в порядок экипировку и отправляемся за второй партией древнего снаряжения. Третье: обезопасить себе дорогу для возвращения в форпост, а то уж сильно подозрительно стал выглядеть Джерион после заключения договора, который ему не понравился. Четвертое: найти тренера по разным видам навыков для перевода их в следующий ранг.

Стоило, конечно, поставить тренера первым пунктом, но опасаясь, что если долго буду отсутствовать, тайник еще кто-то найдет. Ну и пятое заключительное: систематизировать всю полученную информацию, и на ее основе уже распланировать дальнейший путь развития, а то из-за ограничения по росту навыков пришлось намного раньше вернуться.

Определившись для себя с задачами, я приступил к их выполнению, совмещая приятное с полезным. Заскочив к себе в комнату, выгреб всю снарягу и с этой кучей побитого хлама отправился в магазин. Продав все, что можно, остальные лохмотья сбросив в утилизатор, купил себе гражданскую одежду неплохого покроя и пластиковую коробку всяких сладостей килограмма на два. Затем направился в кабинет Литары. Еле найдя кабинет Литы и то, только благодаря карте, я натянул на лицо самую обаятельную улыбку, открыл коробку сладостей и, постучавшись, шагнул в открывшуюся дверь.

– Мадмуазель... Кхм... Эээ... А где Литара? – я ошарашено пялился на мужика лет сорока.

– Литара вчера получила перевод на другое место, – огорошил меня мужик.

– Не подскажете куда?

– Не знаю, но поговаривают, что на шестой уровень, – добил он меня.

– Ясно, извините.

Выйдя за дверь, я стал взглядом искать, куда бы запустить этой коробкой за три тысячи кредитов. Но внутренняя прижимистость не позволила мне разбрасываться ужасно дорогими сладостями, которые на этом уровне почти не достать. Немного поколебавшись, я отнес вкусняшки девушкам из исследовательского центра. Вернувшись к себе в комнату, завалился в капсулу.

Первый пункт рассыпался прахом: мой источник информации пропал в неизвестном направлении. Информацию, конечно, можно добыть из других источников, но тут надо подбирать кандидатуру и подходы, чтобы информация была максимально полная. К сожалению, я пока еще не владею местными реалиями, а первому, так сказать, встречному не хочу показывать круг информации, интересующий меня. Тем более в таком деликатном вопросе, как копание в грязном белье представителя инженерного отдела. Интуиция мне подсказывает, что хлебну я еще горя от этого Джериона Карсо.

Даже не знаю куда теперь первым делом направиться. С одной стороны, срочно нужно разблокировать дальнейшее развитие навыков, но, к сожалению, я не знаю сколько это времени займет. С другой, надо срочно двигаться в тайник, пока его не обнаружили, а то пролетать с договором не хочется, ведь он сулит немаленькую прибыль, а деньги мне нужны для развития персонажа. Доберусь до инструкторов, надо будет узнать о возможности развития навыков за счет тренировок, а то дороговато пока выходит качаться.

Придется менять план закупок. Сейчас на счету есть почти двести тысяч, вроде должно хватить. Образующаяся тенденция, что после каждой вылазки приходится полностью обновлять амуницию, меня уже начинает настораживать. Спасают удачные находки, которые принесли достаточно неплохие суммы. Как выкручиваются остальные игроки, просто не представляю. У них же должна ощущаться катастрофическая нехватка денег.

Хотя, если хорошенько задуматься, то работа группами позволяет минимизировать повреждение снаряжения, и в строку расходов записывать только боеприпасы, которые тут не особо дорогие. Завтра с утра надо будет закупить оружие и боеприпасы, плюс легкую броню. Если не будет сюрпризов, должен справиться за пару часов, поэтому не буду сильно загружаться. Решив для себя первичные задачи, я повернулся на бок и провалился в забытье.

Глава восемь: Последствия

Утром, проснувшись и сделав небольшую разминку, первым делом помчался в магазин приобретать новое снаряжение. Пока я общался с продавцами, заметил личность, которая постоянно на меня косилась. Понятно, вот и начинаются проблемы. Немного походил вдоль различных прилавков и прикупил себе простенький комбинезон с капюшоном, имеющий многослойное пара-арамидное покрытие. Убедившись, что этот тип так же продолжает на меня коситься, повернулся к нему и поинтересовался:

– Простите, я где-то испачкался? А то вы на меня коситесь последние пару минут, как будто к спине что-то приклеено?

– Ээ... Нет, просто перепутал вас с другим человеком, – ответил он и практически сразу ушел из магазина. Вот теперь, у меня есть пара минут.

– Так. Рейдовый рюкзак литров на восемьдесят. – резко повернувшись к торговцу, затараторил я. – Комплект «Штурм», пистолет-пулемет «Сафирот», восемь запасных магазинов к нему. Два пистолета «Трупер», к ним четыре запасных магазина. Под них же оперативная кобура и набедренная левосторонняя. Разгрузочный жилет «Мак-таг», ременно-плечевую систему «Консорт», патроны пять двадцать три на двадцать один, тысячу штук. Десять осколочно-оборонительных гранат, два десятка наступательных, десятков плазменных и пяток свето-шумовых. Все гранаты с кольцевым предохранителем и чекой. Пятисотметровый моток лески, ноль два. Прибор ночного видения со встроенным инфракрасным фонарем, но с отдельным включением. Два перевязочных пакета, литровая фляга с водой, один суточный паек, нож «Белонг» в ножнах с универсальным креплением и пять ножей «Костыль» с ножнами. Если соберешь все в рюкзак за три минуты, докину сверху пять тысяч.

Продавец, который стоял, подняв брови, весь мой монолог, молча кивнул и, кликнув помощника, скрылся в подсобном помещении. Тем временем я продолжал рассматривать витрину, краем глаза наблюдая за входом в магазин и особенно за теми, кто входил. К моему счастью, продавец вернулся с моим заказом раньше, чем появились другие наблюдатели. Может у меня и паранойя, но лучше буду пугаться каждой тени, чем запорю такую сделку. Покупки обошлись мне в тридцать семь тысяч с мелочью.

Подтвердив в выскочившем окне перевод, я получил сразу второе уведомление – о запросе перевода, только с другого счета, в сумму пять тысяч. Улыбнувшись продавцу, который стоял с ярко выраженным ожиданием на лице, подтвердил и этот перевод. Закинув рюкзак на спину, я неспешной походкой направился обратно к себе. Выйдя из магазина, заметил недалеко все того же типа, который при моем появлении резко развернулся и уставился в другую сторону. Наблюдатель – явно дилетант, но зато теперь у меня есть уверенность, что за мной следят.

Добравшись до своей комнаты и закрыв за собой дверь, начал готовиться к прогулке. Достав РПС, снял с плечевых ремней малые гранатные подсумки и, распустив крепления, продел их в разгрузочный жилет с внутренней стороны. На жилете пришлось утягивать по максимуму плечевые фиксаторы, чтобы пояс РПС-ки с подсумками висел под нижним краем жилета.

Таким способом добился комбинации двух разгрузочных систем, объединив их в одну. На поясной части перебросил на левую сторону оба подсумка под магазины. Под первым подвесил скатку сумки для быстрого сброса, под вторым закрепил зажим набедренной кобуры. Посередине спины подвесил на пояс две аптечки, которые смогут послужить как по прямому назначению, так и в виде седушки. На правой же части расположились три крупных подсумка

с гранатами, по десятку в каждом, насыпью. А снятые с плечевых ремней малые под сумки для гранат объединил в две связки – на три и две гранаты, и зафиксировал их на правом бедре.

Туда ушли свето-шумовые гранаты. Оставшийся десяток наступательных разложил по боковым карманам рюкзака. На жилете в районе живота, с правой стороны, зафиксировал в горизонтальном положении пистолетные магазины, направленные к левой руке. Зеркально им подвесил пяток Костылей – небольших трехгранных ножей, у которых одна из граней вытянута, в сравнении с другими, и заточена. На первый взгляд – игрушка с лезвием в десять сантиметров длиной, но такие ножи очень хорошо пробивают и расширяют сочленения брони. Белонг же разместился в горизонтальном положении, в районе поясницы, с рукоятью под левую руку. Хотел сначала повесить его на левое плечо, но из-за своей длины он там только мешался, пришлось искать ему новое место.

Одев комплект Штурм, состоящий из бронированной куртки с уплотнением на локтях, таких же штанов, противоосколочного шлема дополненного полумаской, закрывающей нижнюю половину лица, и ботинок с высокой шнуровкой, у которых между слоев кожама были стальные вставки на носке и пятке. Сверху накинуд разгрузочную систему и немного подвигался. В движении ничего не мешало и не шумело, но с таким обвесом фиг попрыгаешь. При приземлении под сумки стучат по бедрам и заднице, создавая лишний шум.

Сняв все кроме ботинок, аккуратно уложил в рюкзак. На смену им одел купленный комбинезон и, взяв в руки своего Шершня, с которым воевал еще против мясоеда, пристегнул к нему полный магазин. Вот в таком виде, с Шершнем в руках и рюкзаком за спиной, двинулся на улицу. Прямо перед выходом на всякий случай перепроверил информацию о персонаже и характеристики всех вещей.

Имя: Волпер

Уровень: 11

Опыт: 63258/875693

...

...

...

Навыки:

Владение огнестрельными одноручными пистолетами – 17 %

Стрельба с двух рук – 9 %

Владение огнестрельными пистолетами-пулеметами – 25 % (дальнейшее развитие заблокировано до подтверждения статуса специалиста третьего класса)

Владение ножами/кинжалами – 16 %

Перевязка ран в полевых условиях – 12 %

Быстрая перезарядка ручного автоматического оружия – 11 %

Тихое передвижение – 23 %

Поиск тайников – 2 %

Механический взлом замков – 5 %

Регенерация – 12 %

Торговля – 3 %

...

...

...

Убито владельцев нейросетей:

Преступников: 2

Личный счет: 157 362 кр

Рюкзак «Ранор»

Основные слоты: 1 большой, 5 малых.

Дополнительные слоты: разъем для гидратора, внешняя система Молли, оружейные фиксаторы, компрессионные ремни.

Объем: 80 литров

Грузоподъемность: 110 кг

Состояние: 100 %

Вес: 0.8 кг

Ботинки «Штурм»

Дополнительные слоты: Нет.

Броня стопы/лодыжки:

Кинетическая: 8

Проникающая: 9

Термальная: 4

Энергетическая: 2

Состояние: 100 %

Вес: 1.4 кг

Брюки «Штурм»

Дополнительные слоты: 6 карманного типа

Броня бедра/колена/голени:

Кинетическая: 6

Проникающая: 10

Термальная: 3

Энергетическая: 2

Состояние: 100 %

Вес: 0.9 кг

Куртка «Штурм»

Дополнительные слоты: 4 карманного типа.

Броня корпуса/предплечья/локтя/плечевого пояса /плеча/частично запястья:

Кинетическая: 9

Проникающая: 12

Термальная: 5

Энергетическая: 3

Состояние: 100 %

Вес: 1.4 кг

Перчатки «Штурм»

Броня ладони/кисти:

Кинетическая: 4

Проникающая: 5

Термальная: 4

Состояние: 100 %

Вес: 0.25 кг

Открытый шлем «Штурм»

Броня головы:

Кинетическая: 10
Проникающая: 15
Термальная: 7
Энергетическая: 7
Состояние: 100 %
Вес: 1.65 кг

Пистолет-пулемет «Сафирот»
Боеприпас: 5.23x21
Прицельная дальность: 50 метров
Боевая скорострельность: 650
Режимы стрельбы: одиночный, пять патронов, автоматический.
Состояние: 100 %
Вес: 2.2 кг

Магазин к пистолету-пулемету «Сафирот»
Боеприпас: 5.23x21
Количество патронов: 50
Состояние: 100 %
Вес: 0.21 кг

Пистолет «Трупер»
Боеприпас: 5.23x21
Прицельная дальность: 50 метров.
Боевая скорострельность: 50
Режимы стрельбы: одиночный.
Состояние: 100 %
Вес: 0.72 кг

Магазин к пистолету «Трупер»
Боеприпас: 5.23x21
Количество патронов: 14
Состояние: 100 %
Вес: 0.1 кг

Патрон нарезной «5.23x21»
Урон кинетический: 10-15
Урон проникающий: 12-18
Состояние: 100 %
Вес патрона: 7.2 г

Граната «ОН-10»
Зона поражения: 100 метров
Урон кинетический: 3-70
Урон проникающий: 1-62
Состояние: 100 %
Вес: 0.4 кг

Граната «Б-2»

Зона поражения: 20 метров
Урон кинетический: 2-58
Урон проникающий: 1-52
Состояние: 100 %
Вес: 0.4 кг

Граната «ПЗ-3»
Зона поражения: 30 метров
Урон Термальный: 2-280
Состояние: 100 %
Вес: 0.3 кг

Граната «СП-5»
Зона поражения: 25 метров
Дебаф ослепление: 0.3-10 сек
Дебаф дезориентация: 0.5-15 сек
Уничтожение светочувствительной аппаратуры: до 100 метров
Уничтожение звуочувствительной аппаратуры: до 50 метров
Состояние: 100 %
Вес: 0.3 кг

ПНВ «Сатрап»
Зона видимости в пассивном режиме: 20 метров
Зона видимости в активном режиме с ИК фонарем: 150 метров
Состояние: 100 %
Вес: 0.95 кг

Нож «Белонг»
Урон: 12-27
Общая длина: 350 мм
Состояние: 100 %
Вес: 0.48 кг

Нож «Костыль»
Урон: 3-45
Общая длина: 170 мм
Состояние: 100 %
Вес: 0.17 кг

До идеала еще далеко, но и сейчас уже неплохо. На улице, пока шел до ворот, того наблюдателя не обнаружил. Одно из двух: либо у меня действительно паранойя, либо наблюдателя заменили. Обыденным шагом я добрался до кучи строительного мусора, за которым начинался лаз. Перебравшись через кучу, я закинул рюкзак в проход, а сам ползком вернулся к гребню кучи и в щель, между двумя крупными камнями, стал наблюдать за дорогой. Буквально секунд через десять из-за угла здания показалась голова и, осмотревшись, последовала в мою сторону.

Похоже, наш инженер решил сыграть по-плохому. Ну не я начал играть не по правилам, пусть теперь пеняет на себя. Быстро, насколько это получалось, чтобы не издавать лишнего шума, я дополз до лаза и вслепую нырнул в него. Нашупав рюкзак, начал толкать его перед собой, пробираясь все глубже. Выбравшись уже в туннеле, сразу же нашупал в рюкзаке ПНВ и,

нацепив на себя, включил. Так, уже лучше. Достав одну наступательную гранату из бокового кармана рюкзака, я зафиксировал ее о кусок торчащего бетона, примотав к нему леской так, чтобы она не зажимала чеку. Привязав еще один кусок лески к кольцу, протянул его поперек лаза и с минимальной натяжкой привязал с другой стороны.

Вернувшись к гранате, с обратной стороны запала разжал усики и, прижав одной рукой чеку к гранате, второй – вытащил предохранительное кольцо. Не отпуская гранаты, я отогнул один из двух усиков на кольце в противоположную сторону и вставил оставшимся обратно в фиксирующий паз, но только на самый край усика. Медленно, стараясь не дышать, отпустил сначала кольцо, убедившись, что само оно не выскакивает. Так же медленно разжал вторую руку, освобождая чеку. Кустарная растяжка готова. Лучше, конечно, было бы взять Р-образную чеку с МУВа или булавчатую иголку, но, как говорится, за неимением принцессы, будем сношать повариху.

Подхватив рюкзак, я легкой трусцой побежал вглубь тоннеля. Пробежав мимо первых трупов крыс, я затормозил. Конечно, это способ на дурака, но и на профессионалов я тут пока не наталкивался. Странно конечно, что трупы не пропадают, а начинают подгнивать, но сейчас мне это только на руку. Выбрав две тушки, которые тяжелее всего пройти не зацепив, под каждую заложил еще по гранате без колец таким способом, чтобы любой, кто зацепит одно из тел, детонирует гранату.

Кольца от гранат закинул в карман – крайне полезная вещь. Забежав за угол, я быстро разобрал рюкзак и переоделся уже в нормальное снаряжение. Комбинезон вместе с Шершнем закинул в рюкзак, по большей части, чтобы не оставлять следов, чем надеясь, что они мне пригодятся. Пока переодевался, заметил два новых системных сообщения:

Внимание! Вам доступен навык «Саперное дело»

Внимание! Вам доступен навык «Ловушки»

Опять дают навык после того, как я уже совершил действие. Это начинает уже напрягать. Экипировавшись в нормальное снаряжения, легкой трусцой направился дальше, ориентируясь по карте. Добежав до первой двери в зону отдыха, скинул рюкзак и достал еще одну наступательную гранату. Приоткрыв дверь сантиметров на пять, положил гранату сверху на дверь, развернув чекой к стене так, чтобы она собственным весом не давала распрямиться чеке. Отпустив гранату и удостоверившись, что самостоятельно она скатываться не собирается, пальцами левой руки, через щель, аккуратно ее прижал, а второй рукой медленно вытянул кольцо.

Осторожно отойдя, подхватил рюкзак и двинулся дальше. Если преследователи решат проверить эту комнату, то при открытии двери им под ноги выпадет сюрприз. С лихим настроением я шарил глазами по всем возможным местам установки новых сюрпризов, но местность позволяла устанавливать только банальные растяжки. Хотя... Есть один вариант. Достав одно из колец, которые складывал в карман после извлечения из гранат, отсоединил предохранительные усики. Со вторым кольцом проделал то же самое. Из двух комплектов усиков я сплел крючок с четырьмя наконечниками.

Перебросив леску через провод на потолке, привязал один край к кольцу гранаты, а второй – к крючку. Заложив гранату в проводах под потолком, выставил крючок посреди прохода, на высоте груди человека. Всё. Еще один сюрприз готов. Такой крючок цепляется за любую деталь обмундирования, и сверху падает очередной сюрприз.

Закончив установку ловушки, поймал себя на том, что я все это время улыбался. Не дежурной улыбкой, применяемой в разговорах, а настоящей бесшабашной улыбкой. Сколько лет прошло, а до сих пор не отпускает. Правду психиатры говорят, что люди, побывавшие в реальных боях, становятся психопатами, на которых напряжение боя влияет как наркотик, и

они с трудом себя потом находят в мирной жизни. Им начинает не хватать того адреналина, приливы которого постоянно испытывает тело.

Даже если вспомнить про черный солдатский юмор, который гражданские напрочь не понимают. Он такой не потому, что они отмороженные или тупые, просто бойца, который неоднократно видел смерти товарищей и частенько практически видел свою смерть, шутки про бои и смерти начинают просто смешить. Сколько лет я уже не был в боях, а тут снова как ожил – легкость в теле, эйфория в душе, улыбка во все лицо, адреналин от погони, которая у меня, считай, висит на хвосте.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.